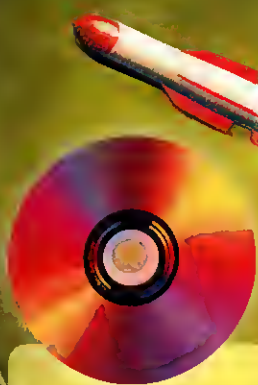


## LEVEL

• <http://www.level.ro> „It's all about GAMES” • 10/2001 • 49.000 lei •

Căștigă un joc  
**Max Payne!**

pagina 77

**MECH COMMANDER 2**

## DEMOS

**Allens vs Predator 2**

**Red Faction**

Colobot

Deer Avenger 4

Economic War

Hardcore

IL-2 Sturmovik

Pearl Harbor: Strike at Down

Rally Championship Xtreme

Throne of Darkness

Zax: Alien Hunter

## SCREENSHOTS

## SHAREWARE

Magix Music Studio 5

Miranda ICQ

Modem Booster

MP3 CD Converter

Offline Explorer

Q3 Server monitor

Tweaki

WinAmp 2.76

## BLACK &amp; WHITE ADD-ONS

## DLH UPDATES

**Independence War 2**

Spațiul nu a arătat  
niciodată atât de bine

**LEVEL Fans Camp  
2001**

Povestiri din raiul gamerilor

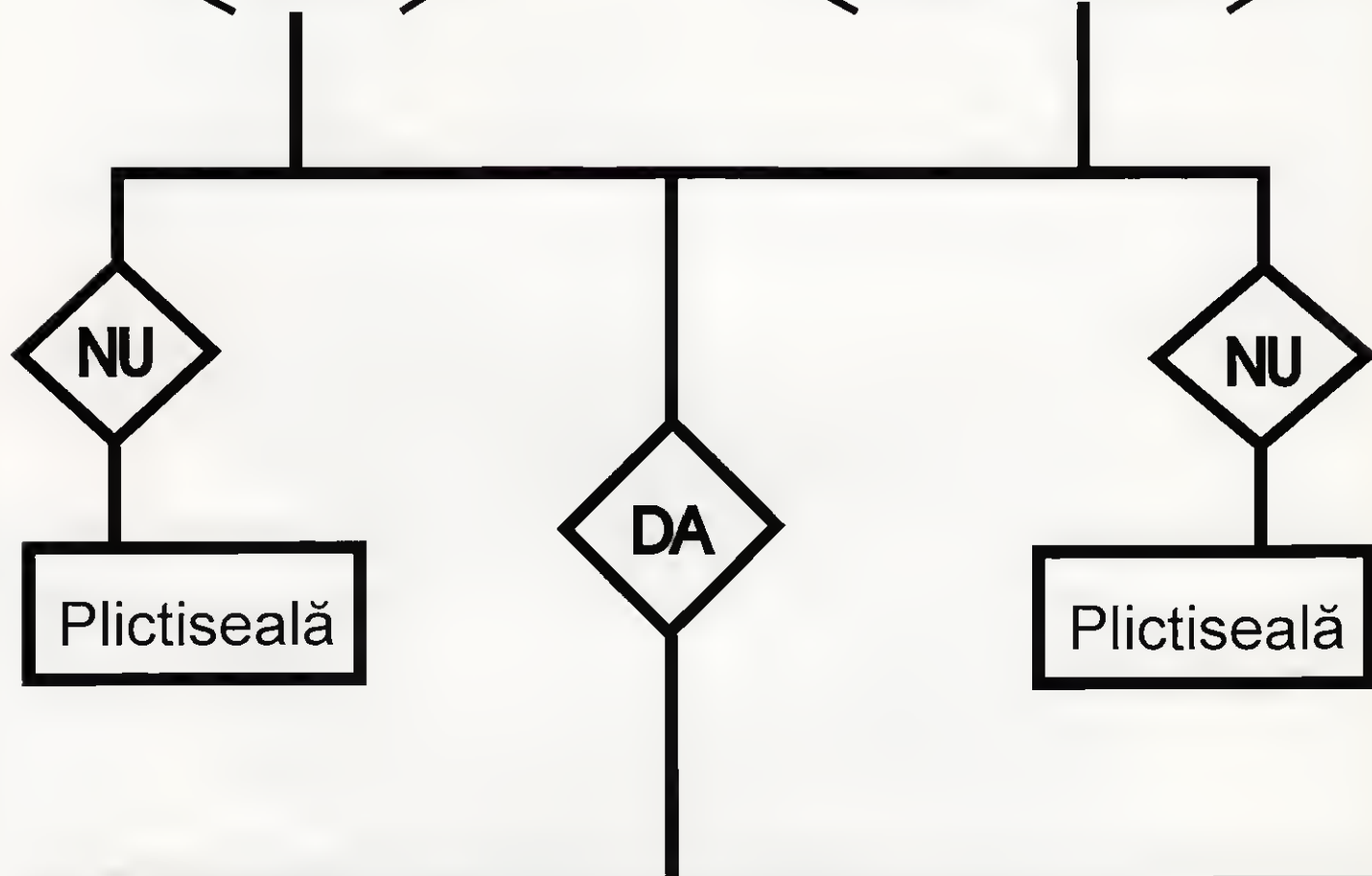
**Microsoft Train  
Simulator**  
Biletele la control!



< JOC >



< COMPUTER >



**www.level.ro**  
locul nostru de întâlnire



# Gaming Europa

**T**ocmai m-am întors de la Londra, de la ECTS (European Computer Trade Show), cu impresii pe cât de variate, pe atât de contradictorii. Dar, pentru început, trebuie să vă mărturisesc că îmi pare rău că nu v-am oferit încă din acest număr informații despre acest mare târg al industriei jocurilor, dar a fost prea târziu și revista a trebuit să plece spre voi (veți afla însă detalii în numărul viitor). Oricum, a fost un târg nu enorm, nu foarte zgomotos și nici foarte activ. Dar chiar și așa a (re)demonstrat un lucru: există o industrie a jocurilor în permanentă expansiune. Asta mă trimite cu gândul la o afirmație pe care am făcut-o în editorialul din luna septembrie: era jocurilor create din pasiune, acasă, cu un prieten, a apus. Orice ar spune unii sau alții, sunt ferm convins că așa stau lucrurile și ECTS mi-a demonstrat-o din plin. Un lucru este sigur: nu ne mai putem permite să discutăm nici chiar despre case producătoare de jocuri, pentru că tehnologia, ca și tehnologia, a avansat. Acum, cel puțin în țările dezvoltate, se vorbește despre corporații, despre giganți cotați foarte sus la bursele cele mai importante, despre companii care efectiv generează jocuri cu fonduri suficient de mari pentru producerea unui film sofisticat cu actori de primă mână.

Dar de ce să vorbesc despre anvergura unei industrii pe care o cunoaștem, practic, deja, cu toții? E poate mai bine să vă spun că un show ca ECTS face ca lumea jocurilor să se miște și reviste ca LEVEL să accelereze odată cu ea. Pot fi chiar mândru că revista noastră e acum mai cunoscută și mai apreciată. Cei care încă nu o cunoșteau au rămas plăcut surprinși de ceea ce se întâmplă în domeniul presei de gaming din România și toți, fără excepție (și, sincer, fără exagerare), s-au interesat de cititori, de ce mai joacă

**... românii apreciază jocurile de calitate și realmente se pricep, dezbate probleme pe forumuri și discută și gândește într-un mod poate chiar mai profund și mai de calitate decât cei din țările cu „tradiție” și experiență în gaming.**

ei pe plaiurile mioritice, de ce hardware dispune românșul nostru. Au cam strâmbat ei din nas când au auzit că pirateria e încă în floare (de parcă nu șiau deja...), că banii sunt puțini, că economia nu vrea și nu vrea să se oprească din căzut, dar le-am demonstrat că există potențial, că românii apreciază jocurile de calitate și că realmente se pricep, că dezbate probleme pe forumuri și că discută și gândește într-un mod poate chiar mai profund și mai de calitate decât cei din țările cu „tradiție” și experiență în gaming. În fine, la ECTS, LEVEL a încercat să fie o voce a românilor pe care încearcă și își dorește să îi reprezinte și vă garantez că a fost auzită și chiar apreciată. Atât timp cât revista are suport real în țară și în străinătate putem spune că suntem un nume, o voce și putem să ne impunem. Desigur, la bază, totul depinde de voi, de cititori. Chiar și marile corporații depind, în definitiv, de voi, de gameri. De voi depinde ca noi să le spunem: România este o țară PE, nu lângă harta Europei, și nu se limitează doar la blocuri, alimentări și industrie grea, pentru că există o mulțime de oameni care știu cu adevărat ce înseamnă un joc bun, accelerare grafică, RTS, FPS, RPG, on-line...

Mike

## Cuprins august 2001

## News

6

Tot ce poate fi mai proaspăt

## Preview

**Rails Across America** 12  
Pornind în cucerirea Americii călare pe Calul  
cu Aburi

**Beom Breakers** 14  
Viață de șofer într-un New York futurist

**The Elder Scrolls III:  
Morrowind** 16  
Urmașul legendarului Daggerfall

**Dark Age of Camelot** 20  
Echipa LEVEL pe baricadele Albionului

## Review

**Golf Resort Tycoon** 26  
Și plăcerea poate fi o afacere

**Z: Steel Soldiers** 28  
Căpitanul Zod face din nou vocalize pe  
monitor

**Adventure Pinball:  
Forgotten Island** 31  
Aventurile unei bile prin jungla preistorică

**4x4 Evolution** 32  
Forță pe patru roți

**Operation Flashpoint** 34  
Soldat Mîța la datorii

**STCC 2** 38  
Electronic Arts ne invită din nou să trecem  
testul vitezei

**Conflict Zone** 40  
Căștile Albastre altfel decât la televizor

**Pro Rally 2001** 44  
Un raliu cu mașini de producție franceză

**Gangsters 2** 46  
Prohibiție, bordeluri și mitraliere

**Economic War** 48  
Războaiele se pot câștiga și departe de  
câmpurile de luptă

## Review Special

**Asheron's Call** 50  
Să ne aducem aminte cum era odată în  
Dereh

**The Sims** 52  
Și ne întrebam odată cine o să vrea să se  
joace de-a familia

## Game Universe

**My Game Universe** 54  
Jocurile trăite de K'shu

## MOD's

Chemical Existence 58  
Un MOD de Half Life pentru single player

## Walkthrough

Stupid Invaders 60  
Bine ați venit în galaxia stupizilor ;).

## Console 64

Disney's Aladdin in Nasira's revenge...  
Liberogrande International...

## Multimedia 66

Future Beat  
Total 3D Landscape

## Lifestyle 68

Final Fantasy: The Spirits Within

## Hardware 70

Typhoon - Eagle Gamepad  
Genius Optical NetScroll  
Butterfly nVIDIA GeForce 2 MX AGP VGA  
Hercules Gamesurround Fortissimo II  
Genius Sound Maker Live/Live 5.1  
Hitpoint Apollo  
Troubleshooting

## Chatroom 76

Discuții aprinse între noi și voi

## Cuprins CD august 2001

### Demos

Alone in Dark 4  
Incredible Machine: Even More  
Contraptions  
IW2: Edge of Chaos  
Gangsters 2  
Get the Bunny  
Sting!  
State of War  
Technomage

### Pictures

Dark Majesty  
Arx Fatalis  
C&C: Yuri Revenge  
Comanche 4  
Die Hard: Nakatomi Plaza  
Ethelords  
Jedi Knight 2  
Ozzy Black Skies  
Paris-Dakar Rally  
Praetorians  
S.W.I.N.E

### Movies

Duke Forever  
H&D2  
Medal of Honor  
FF Spirits Within  
Warcraft 3

### Shareware

D/L Accelerator 5  
Hypersnap 4.03.00  
mIRC v5.91t  
Quicktime 5  
Win Commander 4.53  
Windows Blinds 2.2



## C.O.N.S.E.A.L. - Similis

Similis a anunțat un nou titlu, *C.O.N.S.E.A.L.*, a cărui lansare va avea loc la sfârșitul lui 2002. Un distribuitor nu există la acest moment pentru joc, dar *Similis* are relații foarte bune cu *Fishtank Interactive*, cei care se ocupă de distribuția unui alt produs al firmei, *Beam Breakers*, un flying racer futuristic. Protagonistul din *C.O.N.S.E.A.L.* va fi o femeie, locotenentul Kitty Hawk. Acțiunea se petrece undeva în oceanul Pacific. Când elicopterul eroiniei este lovit, iar însoțitorul ei moare în urma impactului pe care aparatul l-a avut cu o insulă, Kitty se trezește sin-

gură în fața pericolelor de tot felul. Ea va trebui să facă față junglei sălbătice de pe insulă, să se descurce prin laboratoarele și imensa bază militară care se află aici și să descopere adevărul care se află în spatele doborârii elicopterului. La ordinele unui nemilos Colonel, insula a devenit locul de testare al savanților sonați, care pun în pericol chiar fundamentele existenței umane pentru crearea unor supersoldați. Kitty Hawk va trebui să folosească întreg arsenalul și toată inteligența de care dispune pentru a-l împiedica pe Colonel să-și îndeplinească planurile.



## Cossacks - The Art of War - CDV Software Entertainment AG

CDV anunță lansarea unui add-on pentru *Cossacks: European Wars*. Acesta va fi lansat la sfârșitul acestui an. Jocul original și add-on-ul au fost realizate în colaborare cu producătorii ucraineni GSC Game world. Add-on-ul se va numi *Cossacks - The Art of War*, deși pe piața rusească a fost anunțat prima dată sub titulatură de *Cossacks: The Age of Enlightenment*. *Cossacks - The Art of War* se anunță a fi a continu-

are a titlului original. Acțiunea acestuia se va petrece la sfârșitul secolului al XVIII-lea. Va exista un map editor care va înregistra luptele, acestea putând fi vizionate apoi în real time sau în quick motion. Multiplayer-ul va permite competiția oricărui număr de jucător și ale oricăror combinații ale acestora. Va fi disponibilă o listă a ieșirilor, în care jucătorii vor putea obține titluri onorifice și vor avea informații despre luptele la care au luat parte.

## HP-ul a cumpărat Compaq

La începutul lunii, Compania Hewlett Packard a anunțat, într-o extraordinară conferință de presă, achiziția pe care a realizat-o. Este vorba despre celebra companie *Compaq Computer*. În urma unei tranzacții în valoare de peste 25 miliarde de dolari, *Compaq Computer* a devenit noua membră a familiei HP. Concursul realizat astfel va purta tot numele HP și

va deveni cea mai mare companie, cu cel mai mare număr de angajați din lume. Cu o cifră de afaceri de peste 87,4 miliarde de dolari, HP va deveni o adevărată rivală pentru celebra IBM.

„Înțelegerea” dintre HP și *Compaq* a fost realizată cu scopul de redresare pe plan economic, pierderile suferite în ultimele perioade de timp fiind destul de semnificative, primele

semne mai concrete de revigorare vor apărea începând cu prima jumătate a anului 2002.

Dintr-un calcul simplu reiese că HP va deține 64% din marea firmă ce se va naște, iar *Compaq* numai 36%. Funcțiile de conducere se vor împărți „ca între frați”.

Conform condițiilor de fuziune, firma *Compaq* va primi pentru fiecare acțiune a sa câte 0,6325 acțiuni de la HP.



## Railroad Tycoon III

Pentru cei pasionați de trenuri și căi ferate se prefigurează o nouă piatră de încercare: *Railroad Tycoon III*. Acesta a fost anunțat de către *Take-Two Interactive* în cadrul unei conferințe de presă din septembrie. Data precisă de lansare nu se cunoaște cu exactitate, dar foarte posibil se va afla undeva pe la sfârșitul anului 2002. Cum probabil vați da seama, acesta este continuarea celebrei serii de jocuri de management și strategie feroviară create de *TopPop Software*. Deacumdată nu se știu prea multe, nici măcar dacă va avea același producător cu cele anterioare.

## Licență Mercedes

DaimlerChrysler AG și TDK Mediactive și-au unit forțele pentru licența unui joc a cărui bază o vor reprezenta vehiculele Mercedes-Benz. După declarațiile TDK acest joc bazat pe licența Mercedes-Benz „nu va fi doar încă unul în plus pe piața simulatoarelor auto. Implementarea se va realiza după concepte de ultimă oră oferind o grafică și un gameplay pe măsură”. Tehnologia ce va fi folosită este una creată de producătorii de la TDK Mediactive special pentru acest proiect. În acest moment, studioul german *Synetic* lucrează deja la proiect, având în favoarea sa expe-

riența anterioară de colaborare cu DaimlerChryslerAG, în urma căreia fost produs celebrul *Mercedes-Benz Truck Racing*.

## Un nou salt pentru Pentium 4

Anual, în Statele Unite, are loc o conferință intitulată Intel Developer Forum. În acest an, aici a fost prezentat primul computer dotat cu un procesor Intel Pentium 4 la 3,5 GHz. Pentru testare s-a folosit jocul *Quake3* și, în paralel cu acesta, comprimarea unei secvențe video.

Ca sistem de operare s-a folosit *Windows XP*. Procesorul folosit pentru demonstrație a fost

## Counter-Strike: Condition Zero - Gearbox

*Counter-Strike: Condition Zero* a avut o soartă destul de grea până în prezent. La început s-a aflat în producție la studioul din Texas al lui Rogue Entertainment (compania care a realizat *American McGee's Alice* și mission pack-uri pentru *Quake* și *Quake 2*), dar plecarea co-fondatorului și președintelui Jim Malinets l-a determinat pe cei de la Valve, deținătorii licenței, să intre în panică și să retragă dreptul de producție. În cele din urmă au înmănat sorcina de a-l produce celor de la Gearbox. Suntem în măsură să vă prezentăm imagini de la începutul lucrului la joc. Se pare că va fi vorba despre o dezvoltare a popularului mod de *Half-Life*, *Counter-Strike*, ce se va axa în principal pe single-player. Engine-ul folosit va fi același cu al bătrânului *Half-Life*, deși Rogue deținea un engine mult

mai puternic, *Quake 3*, pe care l-au folosit în *Alice*, iar Valve a lucrat pentru mult timp la un engine de generație viitoare pentru *Team Fortress*.



## Far Gate - Super X Studios

*Far gate* este o strategie în timp real creată de Super X, un producător englez. Distribuția jocului este asigurată de Microids, care nu se află la primii pași în acest domeniu.

Povestea jocului este pur science fiction. În jurul anului 2100 omenirea tocmai își revine după urmările celui de-al treilea Război Mondial și încearcă să găsească un loc în care

să se stabilească. O planetă pare să fie destul de potrivită: Proxima Centaur. Jucătorul va intra în pielea lui Jacob Viscero, un fost hoț care trebuie să-și plătească datoriile față de societate prin ajutorul acordat colonizatorilor. Din păcate, planeta nu este locuibilă, iar tot felul de inamici încep să-și facă apariția. În joc vor exista trei rase: umanoizii, Nue-Guyen, o rasă organică din spațiu și Entradii. Fiecare are 25 de unități diferite. Misiunile vor fi destul de variate, constând în salvarea unităților, escartare, apărare sau atac. Fiind vorba despre un joc de strategie va trebui mai întâi să construim bazele, din care vom obține apoi și unitățile necesare pentru îndeplinirea misiunilor.



un Pentium 4 „Northwood”, fabricat în tehnologie de 0,13 microni.

Lucrul care nu a fost menționat de către oficiali a fost modul de răcire pe care acest procesor îl avea instalat, unitatea centrală nefiind vizibilă publicului prezent.

Punctul forte al acestui procesor este performanța foarte ridicată, raportată la un consum foarte redus de energie al acestuia. Spre final, a fost descrisă și tehnologia „Hyperthreading”, care reprezintă o nouă arhitectură ce permite instalarea a două sau mai multe procesoare pe un singur cip, acest lucru făcând posibile execuții în paralel ale aplicațiilor.

## Sega pe mobil

Sega a anunțat un parteneriat cu Synovial pentru implementarea popularelor sale jocuri pe dispozitive handheld și pe următoarea generație de telefoane mobile (3G). Folosind toolkit-ul de dezvoltare de la Synovial, cunoscuta companie a creat *Virtual Game Gear* care este un emulator Sega pentru dispozitivele handheld. Deocamdată acesta a fost implementat doar pe dispozitivele PocketPC, iar în curând va fi disponibil și pentru dispozitivele Symbian OS. Inițial vor fi disponibile doar câteva jocuri printre care și versiunea originală a lui *Sonic the Hedgehog*, urmând ca în viitor numărul acestora să crească.

## Rogue Spear și U.S. Army

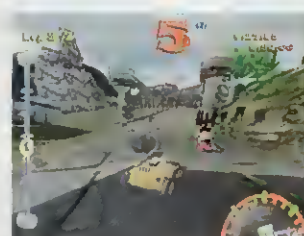
Ubi Soft Entertainment a anunțat faptul că, în urma unei discuții purtate cu Departamentul American al Apărării, engine-ul celebrului shooter tactic, *Tam Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear* a fost selecționat pentru crearea de simulări în scopuri militare.

Acestea vor fi folosite de către soldați cu scopul de a-și dezvolta capacitatea de decizie și acțiune în diferite situații. Vor fi folosite în special elementele de pregătire și planificare ale misiunilor, foarte tehnic implementate în versiunea originală a jocului.



## Toon Car - Akaei

Akaei a făcut primii pași pentru a intra într-un club destul de „select”, al producătorilor de jocuri de curse cu o grafică în stilul desenului animat și cu personaje ce ies în evidență prin capetele uriașe. Jocul ne va permite să alegem între 14 personaje de desene animate, printre care Sikh, mai mult prin aer decât pe pământ și un luptător de Sumo, și 10 automobile, fiecare cu caracteristici diferite. Vom concura pe o gamă variată de circuite trănite: Morocco, Japan, Egypt, pe Lună sau pe Venus,



fiecare cu trambuline ciudate, energizante, capcane și arme de tot felul. Scopul va fi să câștigăm prin orice mijloace, chiar dacă va trebui să ne aruncăm oponenții în aer cu rachete ghidate sau să-i zburăm de pe traseu cu o manevră periculoasă. Avem de ales între modul single player, multiplayer, în LAN sau ne putem încerca șansele în Campionat (numai după ce am obținut licența necesară).



## VIA lansează chipset-ul KT266A

De curând oficialii de la VIA au anunțat „versiunea a II-a” a celebrului chipset KT266 ce a fost lansat sub denumirea VIA KT266A. Acest model este primul chipset de la VIA ce include tehnologia Performance Driven Design, ce are rol de a mări viteza memoriei și system bus-ului. KT266A suportă memorie DDR200/266, și îmbunătățește considerabil Front Side Bus-ul procesoarelor AMD Athlon și Duron ce rulează la 200/266MHz. Pe lângă toate acestea, performanța sistemelor dotate cu astfel de plăci de bază va crește cu aproximativ 20%. VIA Apollo KT266A, făcând parte din familia V-MAP (Via Modular Architecture Platform), garantează compatibilitatea cu o gamă foarte variată de tipuri de memorie DDR. Alte caracteristici ale acestui chipset ar mai fi și suportul pentru AGP 4X, ATA-100, memorie PC-133, dar suportă de asemenea și încă șase porturi USB și un bus LPC. Acest chipset suportă și cea de-a doua generație a tehnologiei PowerNow! dezvoltată de cei de la AMD.



## Heli Heroes - Zuxxez

Zuxxez au anunțat un nou joc, *Heli Heroes*, un acțion în stilul arcade. Jocul va fi lansat atât pentru PC, cât și pentru Xbox și se află în lucru la Reality Pump Studios. Cum sugerează și numele, jucătorii se va urca la comenzile unui elicopter de luptă, tre-

buind să-și facă drum prin tot felul de trasee exotice ce se întind din Orientul Mijlociu până în Alaska. Vom avea de distrus o goază de unități inamice cu echipamentul și armamentul pe care îl are un elicopter în dotare. La fel ca și *World War III: Black Gold*,

*Heli Heroes* va folosi engine-ul pe care *Reality Pump* l-au avut în strategie în timp real *Earth 2150*. Nu știm în ce măsură acest joc se va impune pe piață, dar producătorii speră ca multiplayer-ul, modul cooperativ cu doi jucători și soundtrack-ul Dolby Digital 5.1 să creeze o imagine favorabilă și să atragă cumpărătorii.



## Deer Hunter 5: Tracking Trophies - Infogrames

Celebrul distribuitor Infogrames celebrează cea de-a 5 versiune a jocului de vânătoare *Deer Hunter*. Creat de către Sunstorm Interactive și Sylum Entertainment și cu denumirea completă *Deer Hunter 5: Tracking Trophies*, jocul vă oferă șansa să vânați căprioare, elani și urși grizzly în locații din Michigan până în Montana. Jocul este mult mai realist față de versiunile anterioare, oferind posibilitatea de a controla efectele de ceață, reflexiile diferitelor suprafețe și alte elemente ce țin de mediul de vânătoare. Multiplayerul este prezent și el cu posibilitatea de a vâna împreună sau de a concura în cadrul unui turneu, pentru care există șase locații distincte: Te-

xas, Michigan, Idaho, Montana, Columbia și Mexic. Adicional au fost introduse nu mai mult de 17 arme pentru vânatul sportiv incluzând orbolele, arme cu lunetă, arme albe, lunetele fiind la rândul lor de diferite tipuri. Echi-

pomentul strict necesar unei sesiuni de vânătoare va cuprinde ATV-uri, bărci, snowmobile, camioane și tot felul de dispozitive specifice genului de animal căutat (chiar și fluier). Grafica se anunță mulțumitoare, efectele pe măsură.



## Unreal și A.I.

Iată că nici cinematografia nu a scăpat de influența *Unreal Tournament*. Steven Spielberg, gamer pasionat probabil, a cerut ajutorul engine-ului acestui celebru joc pentru a crea unele scene din viitorul său film *A.I.* Filmul este despre un copil robot care iubește ca un om, având un conținut impresionant de efecte speciale, engine-ul fiind folosit pentru a-l ajuta pe Steven Spielberg să vizualizeze mai bine poziționarea camerei în scenele din Rouge City (oraș fictiv din film). Celebrul regizor s-a declarat ulterior foarte mulțumit de rezultatele obținute. Noi vom vedea.

## Take 2 doar 1,3 milioane USD

**Take 2** a anunțat rezultatele financiare pentru ultimul trimestru, arătând o scădere a profitului de la 3,4 milioane de USD anul trecut la numai 1,3 milioane anul acesta. Vestea cea bună constă în faptul că vânzările au crescut de la 71,5 milioane la 84,5, ajutate în special de lansarea lui *Max Payne*. Acesta a urcat în clasamente pe primul loc, atât în Europa cât și în America, devenind cel mai bine vândut joc pe care l-au avut **Take 2** până acum. Perspectivele sunt bune, mai ales că până de sărbători vor fi lansate și versiunile pentru PlayStation 2 și Xbox ale lui *Max Payne*. Alte jocuri pregătite de

**Take 2** în acest an sunt *Smuggler's Run 2* și *Grand Theft Auto 3* pentru PlayStation 2, iar pentru PC s-ar putea să vină și *Duke Nukem Forever*.

## NVIDIA lansează PowerMizer.

**PowerMizer** este o nouă tehnologie dezvoltată de cei de la NVIDIA, ce se adresează segmentului de laptop-uri. Această tehnologie permite utilizatorilor să extindă viața acumulatorilor laptopurilor prin managementul sistemelor integrate, atât hardware cât și software. **PowerMizer** activează caracteristici care sunt deja implementate în GeForce 2 pentru consumul redus de energie.



## World of Warcraft - Blizzard

Deoarece trăim în era Internet, iată că celebrul producător **Blizzard** a anunțat continuarea epopeii *Warcraft* cu un nou capitol: *World of Warcraft*. Diferența majoră față de versiunile anterioare constă în faptul că acesta este un online RPG pe a cărui frunte scrie „haos orchestrat la o scară majoră”. Speranța celor de la **Blizzard** este că vor avea un succes deosebit datorat în primul rând poveștii atât de familiare și de gustate din celelalte trei versiuni. Jocul va combina o serie de elemente noi de genul unei orientări mai evidente spre partea combativă, o interfață mai ușoară și un format mai accesibil decât la celelalte jocuri caracteristice genului.

Deocamdată, **Blizzard** a dezvoltat doar trei dintre rasele jocului: oame-nii, taurenii și orcii. Numărul acestora va crește însă nu prea mult deoarece producătorii nu jintesc spre varietate, ci spre factorul „concentrated coolness”. Diferențele dintre rase vor fi substanțiale și bine definite, nu doar variații pe anumite teme. Jocul va fi în totalitate 3D cu posibilitatea de a varia perspectiva de la first la third-player. Partea combativă va fi în general axată pe luptele cu monștri, dar vor exista zone în care lupta dintre jucători va fi posibilă.

Jocul este doar la început, dar fiind vorba de **Blizzard** nu putem decât să sperăm la un MMORPG de calitate.



## Clive Barker's Tortured Souls

Faarte probabil nu trebuie să vă amintesc de *Clive Barker's Undying*. Datorită succesului avut cu acest original joc, un cu totul alt tip de producători s-au gândit oare ce s-ar întâmpla dacă ar dezvolta un pic subiectul. E vorba de producătorii de jocuri. Aceștia au dezvoltat cu mult simț artistic o linie de jocuri care mai de care mai „sugestivă” și mai deformată cu scopul de a dezvolta probabil, imaginația micuților începători în ale horror-ului. Chiar dacă se precizează că acestea sunt destinate adulților, să fim serioși, sunt jocuri. Fiecare tip este dotat cu instrucțiuni specifice de asamblare sau dezasamblare, după gust, iar la cumpărare are inclus un capitol dintr-o nouă nu-

velă a lui Clive Barker, cadesigner al produselor. Dacă doriți să vă deco-rați PC-ul și pereții, aici a problemă. Wallpaper-uri și tot felul de poze

sunt accesibile pe site-ul oficial, [www.spawn.com](http://www.spawn.com). Tot ceea ce urmează se bazează pe răspunsul afirmativ la întrebarea: Sunteți adult?



## Intel lansează cele mai rapide procesoare Celeron

Intel a lansat pe piață ultimele sale modele de procesoare Celeron. „The Fastest Celeron”, pentru că așa au fost numite, se găsesc începând cu 950 MHz și terminând cu 1,1 GHz. La puțin timp după lansare, firme importante, producătoare de computere, cum ar fi: **Dell**, **Compaq** (mai nou **HP**), au început să scoată pe piață o serie de sisteme ce au deja incluse noile procesoare Celeron. De exem-



plu, firma **Gateway** oferă un sistem standard, dotat cu un procesor Celeron la 950 MHz, cu 128 MB RAM, un harddisk de 20 GB, unitate CD-RW și un monitor de 17 inch, pentru un preț de numai 799 de dolari. Noile procesoare rulează pe un front side bus tot de 100 MHz și sunt dotate cu 128 KB de cache level 2.

## Ubi Soft la ECTS

Unul dintre marii distribuitori de jocuri, **Ubi Soft Entertainment**, a prezentat la European Computer Trade Show (ECTS) a lungă listă de jocuri pe cale de lansare. Astfel, **Ubi Soft Entertainment** s-a clasat printre cele mai importante firme de distribuție prezente acolo.

Prezentarea s-a axat pe jocurile care se preconizează că vor aduce cele mai mari profituri anul acesta.

Printre acestea se pot enumera: *Batman: Vengeance*, *Rayman Arena*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Myst III: Exile*, *Pool of Radiance*, etc.

## Titus obține Interplay

**Titus**, care a obținut nu cu mult timp în urmă pachetul majoritar de acțiuni la **Interplay**, a semnat un contract de distribuție cu **Vivendi Universal** pentru a se ocupa de jocurile pe care le deține **Interplay** în USA. Un purtător de cuvânt al lui **Titus** a declarat că infrastructura deja existentă a lui **Vivendi** din Statele Unite va duce la economisirea a cel puțin 10 milioane de USD. Această însemnă sfârșitul lui **Interplay** ca distribuitor de jocuri, cu întregul staff de marketing și distribuție rămas fără loc de muncă. Ceea ce a mai rămas din **Interplay** la ora actuală se va concentra pe crearea efectivă a jocurilor.

## Counter-Strike 1.3

Popularul mod de *Half-Life* a atins de curând versiunea 1.3. O serie de bug-uri sunt corectate de acesta. Au fost introduse și noi hărți, iar cele vechi au fost finisate, însă programatorul șef Gaaseman nu s-a hotărât să introducă și arme noi de această dată.

Jucătorii vor putea auzi și comunicațiile radio dintre inamici dacă se vor afla în raza de acțiune a undelor sonore. Întreaga listă a schimbărilor și a bug-urilor care au fost reparate se poate găsi la adresa <http://www.counter-strike.net>.

## EVE: The Second Genesis - CCP (imagini noi)

Site-ul oficial al *EVE: The Second Genesis* a fost reactualizat cu o serie de screenshot-uri și câteva dintre caracterele ce vor popula jocul. Până acum au fost disponibile doar imagini reprezentând caracteristicile engine-ului jocului. De acum încolo putem arunca o privire asupra personajelor prezente, chiar dacă nu se știe exact cum vor fi acestea implementate în producția finală. *EVE: The Second Genesis* este un joc multiplayer online space-combat, unde cel ce joacă va avea rolul unui căpitan de navă spațială și va lupta, va face comerț, va comunica și cu ceilalți jucători. Testele pentru versiunea beta ar trebui să înceapă spre sfârșitul acestui an. Lansarea oficială se presupune că va avea loc în primăvara lui 2002. Dacă doriți, încă vă mai puteți înscrie ca beta-testeri la adresa



<http://www.eve-online.com/beta/>. Jocul este creat de CCP, o companie fondată în 1997 cu scopul declarat de a crea jocuri online concentrate pe posibilitatea facilitării unei interacțiuni maxime între jucători.

## Quake IV - Activision

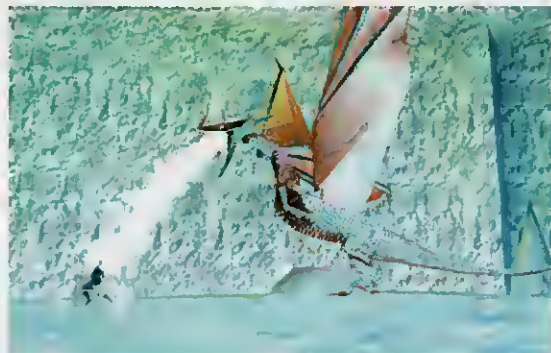
Activision a anunțat în mod oficial că în urma unui acord semnat cu id Software, va fi distribuitorul lui *Quake IV*. Aceasta s-a întâmplat după ce id Software a anunțat parteneriatul său oficial cu Raven Software și după ce jocul a intrat în producție în studioul Raven, unde se și află în prezent. După cum probabil oți aflat, *Quake IV* va folosi engine-ul viitorului *Doom III*, aflat în producție la studioul id Software condus de John Carmack, cel care a lucrat și la crearea primului *Doom*. Deocamdată nu se știe cu exactitate care dintre cele două va fi lansat primul însă gurile rele tind să creadă că va fi vorba de *Doom*, deoarece *Quake* așteaptă încă definitivarea engine-ului, pe când la *Doom* se lucrează de mult. Bineînțeles, nu există nici screenshot-uri disponibile. Un singur artwork a fost oferit și reprezintă una dintre fețele sub care va apărea jucătorul. Cred că e de ajuns ca să pună andalina în mișcare, nu?



## Ever Quest - Sony Online Entertainment (zonă nouă)

Probabil mulți dintre dumneavoastră știu despre celebrul online *Ever Quest* de la Sony Online Entertainment. O nouă zonă a fost adăugată, numită Stonebrunt Mountains, prefigurând o mare varietate de locații accesibile explorării. Adicional, aria mai conține o serie de noi quest-uri destinate jucătorilor de nivel mediu. Stonebrunt Mountain este localizată pe continentul Odus și

conține atât zone de deal cât și muntoase. Punctul nevralgic al hărții îl reprezintă enormul Mount Klaw, așezământul satului Kejeka. Această zonă este a cincea din serie, fiecare adăugată periodic și care au fost: Temple of Solusek Ro, Patneel, the Hale, și The Warrens. Expansion pack-urile au adus și ele, la rândul lor, locații noi. Pentru cei care nu știu despre *EverQuest*, acesta este un MMORPG situat într-o lume fantastică medievală. Pentru a-l putea juca, doritorii trebuie să plătească o taxă de acces pe sevelle respective.



### Serious Sam revine

Este timpul să devenim Serious din nou. Crateam, studioul de producție croat care a realizat *Serious Sam*, a anunțat că lucrează la o continuare a acestuia.

Iată ce promit aceștia: noi locații, noi monștri, arme nemaivăzute, efecte speciale fenomenale și un upgrade la engine-ul folosit în primul joc.

De asemenea se va lucra la gameplay pentru a face jocul atractiv unei game variate de jucători, fără să se renunțe la densitatea mare de monștri pe metru pătrat.

### Spiderman gold

Versiunea pentru PC a lui *Spiderman* este gold. Jocul a fost mai întâi lansat pentru PlayStation și s-a bucurat de un real succes printre posesorii de console.

Jocul este creat de Activision. Jucătorul se va putea urca, agăța și pluti printre uriașele medii 3D ale înălțimilor și subsalurilor Manhattan-ului. Pentru a aduce justiția într-un oraș plin de personaje malefice, *Spiderman* va folosi tot felul de tehnici de prindere, aruncare și înălțuirea cu... pânza. Lansarea jocului a avut loc în septembrie.

### ATI și INTEL luptă pentru IEEE 1394

ATI Technologies și Intel au anunțat sprijinul pentru tehnologia IEEE 1394. Acesta este un nou standard pentru device-uri multimedia. Standardul 1394, cunoscut nouă și sub denumirea FireWire sau i.LINK, devine din ce în ce mai cunoscut și acceptat de cât mai mulți producători de componente. Tehnologia FireWire reprezintă o nouă metodă de conectare a unităților interne dar în special cele externe, cum ar fi camere video digitale, harddisk-uri, unități CD-RW etc. ATI a specificat faptul că placa video ATI All-in-Wonder Radeon 8500DV este dotată cu oștel de conectori.



## talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK, Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 250.000 lei  
☐ 12 luni, la prețul de 420.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit ..... lei în data de .....  
 cu mandatul postal / ordinul de plată nr. ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul .....

talon de abonament

**LEVEL**

10/01

## talon de comandă

### Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonati** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.  
**(068/415158, 418728)**

**Nu expediem reviste ramburs!**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat postal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Drive <b>NOU</b>	60.000 lei/buc.		
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

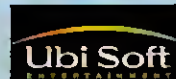
Am plătit ..... lei în data de ..... cu ☐ mandatul postal nr. ....

talon de comandă

10/01



## Tombola **LEVEL** și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu o colecție de jocuri de casino „Vegas Games 200”.

Care este numele personajului principal din Dragon Riders:Chronicles of Pern?

a) V'kai b) D'kor c) S'bor

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

1

## Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1   
 10/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



# Zoo Tycoon

Ti-am zis să nu mai lași pisica în casă.  
Ahhhhh! Ce coamă are mâța asta!?!

**T**ocmai mă plângeam eu că nu mai am plăcerea de a juca un tycoon și iată că luna aceasta m-am trezit deja cu două asfel de jocuri. V-am scris deja despre *Capitolism II*, iar acum am plăcerea de a vă mai prezenta un joc al genului, intitulat cât se poate de banal: *Zoo Tycoon*.

După ce am construit stațiuni de schi, cluburi de golf, conștii feroviare ne vom apuca acum să construim un parc Zoo, cu toate facilitățile necesare. *Zoo Tycoon* se dorește a fi o experiență inedită, diferită de cea oferită de tycoon-urile apărute până acum. Elementul care o să-i ajute pe producători să-și atingă acest obiectiv îl reprezintă nici mai mult nici mai puțin decât animalele.

## Safari sau arctic?

Dacă este să gândim logic, așa ar și trebui să se întâmple. Aduceți-vă aminte câte

probleme aveam numai cu trenurile din *Transport Tycoon* și care vorba ceea erau doar obiecte. Animalele din *Zoo Tycoon* vor avea personalitate și vor acționa în conformitate cu aceasta. În funcție de modul în care le vei trata și mai ales în funcție de condițiile de cazare, animalele își vor exprima mulțumirea sau își vor arăta fața sălbatică.

Grădina Zoologică va putea adăposti animale din toate colțurile planetei și tocmai din această cauză apar și multe probleme. Fiecare specie în parte are necesitățile sale de hrană, adăpost, temperatură și așa mai departe. Dacă reușești să le menții pe toate la cote acceptabile, rezidenții Parcului Zoo vor fi fericiți, se vor comporta așa cum ar face-o și în mediul lor natural, iar acest lucru va aduce zămbete pe fața sutelar și miilor de vizitatori. Doar nu o să avari impresia că veți ști tot ce trebuie să faceți pentru fiecare animal în parte așa din senin. Înainte de a achiziționa vreo specie nouă

de vieluitoare este indicat să le studiați foarte bine pentru a le înțelege comportamentul și pentru a vă familiariza cu habitatul său. Următorul pas este să amenajați zona în care vor locui și care, preferabil, să fie cât mai apropiată de mediul natural al speciei respective. Și veți avea multe de planuit și de studiat, fiindcă în *Zoo Tycoon* vor trăi peste 40 de specii de animale dintre cele mai exotice și mai pretențioase, de la elefanții Indiei, la gheparzii savanelor și urși arctici, de la pinguinii Antarcticii la babuinii africani și pumele americane. Având o varietate așa de mare de animale n-ar fi rău să luați în considerare să construiți aripi separate pentru fiecare zonă geografică în parte. Și nici așa nu ați scăpat definitiv de probleme, fiindcă, nu știu dacă v-ați dat seama, dar nu este deloc recomandat să așezați prea aproape un prădător de pradă sa. Nu se știe niciodată cum va reacționa.

## Atracții vii

Având în vedere că obiectul de lucru s-a modificat un pic, trecând de la obișnuitele măruri la animale vii s-ar putea ca unii dintre voi să întâmpine dificultăți în a se adapta noului mod de joc. Nu trebuie să vă faceți griji, în primul



Îngrijitorii de toate zilele...



Când pui prădător și pradă unul lângă altul.





Hai că merge o salcie în Antarctica

rând, deoarece interfața s-a păstrat la fel de simplă pe cum ne-au obișnuit tycoon-urile de-a lungul timpului. Și în al doilea rând prezența unui tutorial bine pus la punct care o să vă învețe tot ce trebuie pentru a putea construi un parc îmbietor. Odată parcurs tutorialul, veți fi pregătiți să încercați unul dintre cele două moduri de joc pe care *Zoo Tycoon* vi le pune la dispoziție.



Un lac plin de suferin... ce romantic!

Primul mod este cel clasic în care, după ce vați definit niste parametri, veți începe să vă construiți un parc Zoo după cum vă taie capul. Iar cel de-al doilea este constituit dintr-o serie de misiuni, 13 la număr, care vă vor pune în

fața unor încercări dintre cele mai excitante. Din fericire, *Zoo Tycoon* este unul dintre acele jocuri care vă va lăsa imaginația să zburde, cele 40 de specii de animale despre care am amintit deja, precum și cele peste 200 de obiecte și materiale cu care să construiți țărurile expoziționale fiind mai mult decât suficiente.

De altfel nu numai animalele trebuie să fie mulțumite, ci și vizitatorii. Fiindcă la urma urmelor ați construit un parc pentru aceștia să aibă unde să-și cheltuiască banii de vacanță.

Pe lângă exponatele vii pe care le hrănesc cu plăcere și le fotografiază, turiștii vor aprecia și tot felul de alte artificii care să le facă sejurul mai plăcut (chiașcuri de hot-dog, olei, bănci, locuri etc.). Și dacă poți să le oferi toate acestea, atunci vor reveni cu plăcere și altă dată, iar cuferele tale se vor umple încet și sigur.

Toți banii astfel obținuți se vor duce aproape la fel de repede pe cât au fost câștigați. Orice construcție costă, întreținerea animalelor costă, îngrijirile trebuie plătite și pe deasupra și studiile naturiste fără de care nu puteți aduce specii noi în parc vor necesita și ele fonduri.

Că tot am amintit de îngrijitori, aceștia vor fi ajutoarele tale cele mai apreciate, ele cură-



Aici șade bătrânul Kaa, agățat de o liană.

țând țărurile animalelor și ocupându-se de hrana și sănătatea acestora. Poți lăsa îngrijitorii să se ocupe de animale după capul lor sau îi poți ajuta să se specializeze pe anumite specii sau zone geografice lucru ce le va crește substanțial abilitățile de lucru cu animalele vizitate.

Nu obișnuiesc să mă entuziasmez prea tare, mai ales atunci când e vorba de prezentarea unor jocuri încă neapărute pe piață, însă după cum spuneam în debutul articolului a trecut multă vreme de când nu am mai jucat ceva bun în acest domeniu. Iar *Zoo Tycoon* a reușit să-mi capteze atenția și sper să nu mă dezamăgească, nici pe mine și nici pe voi.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Zoo Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Blue Fang Games
Distribuitoar	Microsoft
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 4 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2001



Dai de premii, dai de clienți, dai de bani...



Cu cât mai natural e țărul, cu atât mai bine se vor simți locatarii.





## „Expansion pack”-uirea continuă

În virtutea inerției dar și că e la modă, Red Storm Entertainment, recent achiziționată de Ubi Soft, și-a propus și a realizat un nou titlu: *Black Thorn*. Acesta este, în esență, un add-on pentru *Rainbow Six: Rogue Spear*, engine-ul fiind același.

În urmă cu trei ani Red Storm Entertainment a apărut de nicăieri și a aruncat pe piață *Rainbow Six*. În scurt timp a ajuns să candideze pentru cel mai bun shooter al anului, unii chiar lansându-se neglijent în declarații de genul: cel mai bun făcut vreodată (!?). Tot acest entuziasm, cu timpul, i-a stimulat rău de tot pe producători și rezultatul a fost *Rogue Spear*. Acesta a adus câteva lucruri noi, printre care o grafică mult mai bună, un AI mai pișcăcios, faptul că te poți uita după colț (deosebit de important, chiar esențial). Tătuși, bug-uri existau și acolo: teroriștii fugeau și la un moment dat se opreau incremenți (probabil li se termina AI-ul), devenind astfel

fiinte ușoare; coechipierii tăi uitau uneori să te ajute sau nu acționau la comenzi și ajungeai „dincolo”, precum și... altele. Și cum întotdeauna există loc de mai bine (dor și de mai rău), ce s-ar întâmpla dacă s-ar și face mai bine. Probabil or fi o minune. Ror se întâmplă așa. De obicei se câștigă pe o parte și se pierde pe alta. Dar omul, cât trăiește, speră, și când moore, speră alții pentru el.

### Black Thorn?

În paralel cu ceea ce spuneam mai de vreme, iată că după încă alte două add-on-uri, respectiv *Urban Operations* și *Covert Ops*, se încearcă o reeditare a succesului avut anterior cu *Rainbow Six*. Dacă ai jucat *Rogue Spear*, în principiu vă veți descurca și în *Black Thorn*. Modul de joc este același, fiind vorba, de fapt, de un „stand-alone mission pack” care rulează



Oare ăștia au aici toaletă?

pe engine-ul de *Rogue Spear*. Ca și noutăți aduce 10 misiuni single-player, toate cu povestea lor (suficient de lungă, de altfel). La prima vedere, misiunile sunt destul de asemănătoare cu cele din *Rainbow Six* dar, conform declarațiilor producătorilor, odevăratul lor farmec îl reprezintă originalitatea. Da, sunt misiuni-copii ale unor evenimente reale.

Jocul va include șase hărți multiplayer, din care om văzut cinci. Zvonurile spun ceva despre a pagadă, o clădire de birouri, un depazit de petrol din Alaska, o tabără ascunsă (de teroriști) și o stradă (?). În modul multiplayer a apărut o noutate: modul „Lane Wolf” (Țapăn, ha...). Cei cu odevărat fain e că, dacă-l omori pe lupu` ăsta, te faci tu lup și jocul a ia de la capăt. Și atunci să vezi! Îți poți alege orice tip de armă vrei. Ceilalți au un omărât de pistoli! Și deasebit de important: ești singur contra tuturor.

### Black Thorn!!!

În principiu, după succesul fantastic pe care l-a avut echipa asto ontitero în eradicarea teroriștilor turbulenți și fără simț civic, toată Comunitatea Europeană a dat pe spate. Și acolo o rămos. „Curcubeu Șase” ăștia au ajuns atât de importanți încât comunitatea mai sus amintită nu s-a mai putut lipsi de ei nici în ruptul capului.



Hai mă, că a venit autobuzu'



Șefu, se vede ceva ?





Să-i mai trag una, să nu-i mai trag una...



Oare..., mai trăiesc ?

A ajuns dependentă de ei ca de somn, fiind declarată public principala forță secretă de apărare a cetățeanului de rând împotriva teroristului de meserie. Până aici toate bune și *Rainbow Six*. De aici înainte rămân doar *Rogue Spear* și morții din tabăra adversă. După câteva misiuni normale, ca de exemplu ostatici la Muzeul Metropolitan de Artă și detunare de avion, apare adevăratul motiv al situației de criză (mă rog, una de pe-acolo). Acesta este foarte simplu: două „mici” organizații deosebit de teroriste, de fapt cele mai teroriste – Mafia Rusească și Asociația (non-guvernamentală, non-profit) Teroriștilor (profesioniști) din Orientul Mijlociu – își com combinaseră acțiunile în a crea o lume mai bună pentru ei.

Și atunci cei „Șase Curcubeii” s-au enervat rău de tot și au salvat lumea în ultima clipă (tre-când printr-o grămadă de misiuni). Bineînțeles, zeii au fost mulțumiți. În înțelepciunea lor nemărginită au mai educat unul, doi teroriști pe aici, pe acolo, că e păcat de jocul ăsta să aibă numai câțea pârji.

## Continuare „Black Thorn?”

Acum nu-ți rămâne decât să te dai drept salvator, adică antiterorist. Pentru asta ai la dispoziție un întreg set de arme noi (vreă zece), specialiști ochitori pentru activitatea „long distance” și un număr de vrea 400 de modele de gestică și reacție. Armele noi promise se vor încadra probabil în următoarea listă: 3 pistoale, 3 arme semiautomate, 4 arme de asalt, 2 arme pentru trăgătorul de elită și o armă automată.

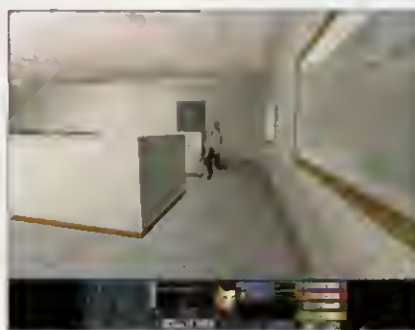
Cu adevărat minunat este că toate aceste arme sunt înălțător de nerăbdătoare să-și încălzească fevile pe spatele celor ce reprezintă vânat în grandiosul joc al celor ce gândesc: „Mai bine mort decât terorist”, dar și invers. Producătorii spun că acum teroriștii vor reacționa mult mai real. Vom auzi respirația sacadată a coechipierilor aflați prea aproape (bine că n-o putem mirosi), pe timp de iarnă fiind chiar vizibilă. Dot fi-

ind faptul că bocancii militărești vor lăsa urme pe zăpadă, o să ne putem găsi echipa mult mai ușor în situații nefericite. Dacă vreți să vă dați mari, puteți înregistra și trimiteți filmul cu acțiunea voastră cea mai adevărată la prieteni, cunoștințe, S.R.I., U.S. Army etc. Rânile, cantitatea de sânge, urletele de factură tipic teroristă, imposibilitatea de a lăsa un terorist în viață dau acestui vechi, dar înnoit joc un farmec de nedescris (il puteți descrie voi dacă vreți). Nimic nu se compară cu un terorist care se sufocă după ce l-ai nimerit în gât cu figura perplexă a unui ostatic după ce l-ai nimerit din greșeală, cu modul „american movie” în care teroriștii se scurg pe podea în fața agoniei (și ex-tazului privitorului).

Dar cum fiecare își alege viața, nu vă recomand nici un pic de milă. Nimeni nu ia forțat să vă devină adversari. Asta e... Acum, ca o mică paranteză, ar trebui să vă spun că **Red Storm Entertainment** a anunțat lansarea oficială a jocului pe data de 1 octombrie 2001. Fiind foarte riguroși în respectarea termenelor, să vă luați orice speranță că vor întârzia. Foarte probabil acest lucru nu se va întâmpla.

## Stare de spirit

Da... munca în echipă. Ce poate fi mai înălțător pe lumea asta decât să știi că ai salvat viața colegului tău de luptă. Unii ar spune că e mult mai emoționant la festivitatea de decorare postmortem. După cantitatea de lacrimi, cu si-



Îmi acordați onoarea acestui dans ?



Îmi pare rău. Sunt în timpul serviciului.

guranță. Dar dacă ne gândim la avantajele pe care o astfel de acțiune uneori sinucigașă le aduce, veți observa că merită. O să vă livrez un exemplu: un polițist american salvează viața unui alt polițist american. Rezultat: polițistul salvator va deveni preferatul publicului polițienesc și, ca recompensă, i se va acorda o reducere masivă, la fel de polițienească, la cafea și gogoși. Hmm... gogoși. Ar merge și o plăcintă cu mere. Poate o iahnie (SFX and nose filter included).

E greu. Nu știu. Poate... dar oricum să știți că merită. E o viață. O viață de câine flămând. Plouă. „Nu aici, afară”. „Cum odică?” „De ce?” „Nu contează”, mă acompanie mână dreaptă într-o mișcare descendentă. Vorbesc singur. Îmi curge saliva. De ce? A, gogașa. Îmi rod o unghie. Mio rod și pe cealaltă. Daaa, unghiile astea...

Locke

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Black Thorn
Gen:	FPS
Producător:	Red Storm Entertainment
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 266 MHz
Memorie:	32 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	DA
Data apariției:	octombrie 2001





## Magnatii internaționali își dau mâna la Ubi Soft

A trecut ceva vreme, chiar prea multă după părerea mea, de când nu am mai avut acozia să joc un simulator economic bun. *Transport Tycoon* este în continuare preferatul meu în acest domeniu, iar acest lucru spune multe. Pe la mijlocul anilor '90, o companie destul de tare la acea vreme, *Interactive Magic* lansase un joc micuț realizat de un tânăr ambițios ce o avut mai mult succes de cât s-a așteptat oricine. *Capitalism* încerca să simuleze cât mai bine și mai aproape de realitate mecanismele economice care ghidează lumea mega-corporațiilor internaționale. Și într-o oarecare măsură putem spune că a reușit.

Timpul a trecut, iar acum suntem aproape de lansarea celui de-al doilea joc al seriei, *Capitalism II*. Creat de același ambițios, ceva mai vârstnic acum și sub aripa acroitaare a *Enlight Software* și *Ubi Soft*, jocul se îndreaptă încet

și sigur către îndeplinirea așteptărilor publicului amator de senzații tari la cârma unui concern.

### Economia...

Societatea capitalistă este un acean plin de rechini, în care cel mai mare și mai puternic îl înghite pe cel mai mic fără nici o umbră de îndoaială sau vrea mustrare de conștiință. Este locul în care domnește încă legea junglei, cel puternic tronează despotic. *Capitalism II* este un simulator al acestei societăți și încearcă să ne aducă un pic din savaarea și sălbăticia ei.

Practic, cum se întâmpla adată, primești o sumă de bani, obscură, cu care va trebui să parnești și să dezvalgi o afacere într-un oraș, urmând ca în timp să te extinzi și pe alte meridiane. Jacul se ocupă de toate aspectele unei mici afaceri (sau ale unei megafaceri în cazul



Supermarket în stil occidental.

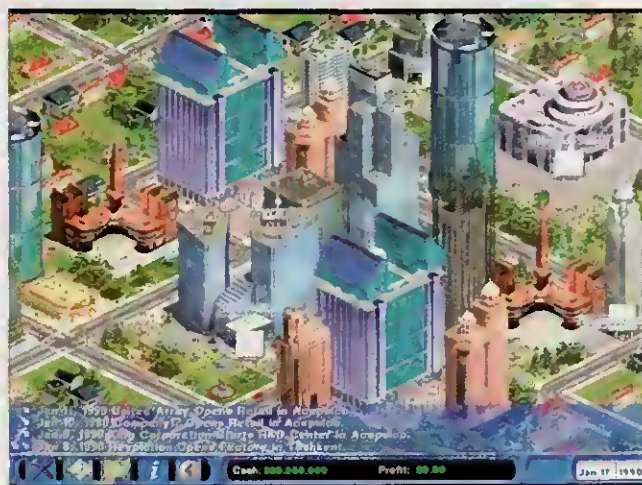
în care ajungi până la acel nivel), trecând prin toate fazele, de la recaltarea materiilor prime (miniere sau agricole), prin prelucrarea lor și apoi vânzarea produsului finit. Spre deosebire de alte simulatoare ale genului, nu trebuie să deții sau să construiești tot acest lanț economic. Te poți descurca foarte bine și ocupând doar poziția de verigă, cât mai importantă. Poți să câștigi bani frumoși și numai deschizând un lanț de supermarket-uri în cazul în care producția de mâncare din zonă sau importurile sunt suficiente pentru a te aproviziona. Sau poți foarte bine să te descurci deschizând câteva atelării, al căror produs să-l vinzi apoi fabricilor apomenților. Rivalii în afaceri pot deveni parteneri foarte buni, de altfel scopul jocului nici nu este să elimini concurența (ceea ce nu înseamnă că nu o poți face dacă te ține strategia).

Fiecare oraș are propriile resurse și necesități, nefiind rare ocaziile în care se vor face importuri între sucursalele tale pentru a putea face rost de toate materialele necesare procesului productiv. Pe lângă acestea, orașele au o serie de parturi comerciale sau industriale care pot aproviziona en-gros cu diverse materii prime (cele industriale) sau produse finite (cele comerciale) afaceriștii din oraș.

Din păcate, *Capitalism II* îți cam forțează un pic traseul, mai ales în faza primară a afacerii. Suma mică de bani deținută ca și tipul de resurse din orașul de început te vor obliga să-ți începi aventura antreprenorială cu ceea ce noi numim cu fală „chioșcăraie”. Dacă vrei să te



OK. Cine mi-a ascuns magazinul?



Hei, sunt aici jos!!! Cum de nu mă vedeți?



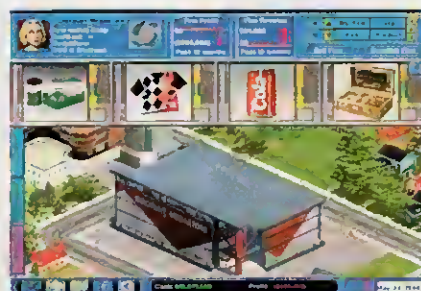


Ghidul micului întreprinzător.

lansezi de exemplu în producție de blugi de exemplu, îți va fi greu, nu pentru că nu s-ar vinde, ci pentru că nu prea ai posibilitatea să obții materiile prime necesare (nici din producție internă, nici din import). Acest lucru este valabil pentru aproape orice produs complex ce necesită mai multe semifabricate pentru a fi obținut. Și uite așa te trezești, atât tu, cât și oponenții (fie ei virtuali sau umani) că începi prin a-ți deschide o mică prăvălie în care să vinzi tot felul de nimicuri, abia după ce ai strâns o sumă frumusească să ai șansa de a produce ceva mai complex. Nici chiar când ai banii necesari nu e sigur că poți produce ceva, așa cum mi s-a întâmplat mie când am vrut să construiesc computere și m-am trezit că nu aveam de unde să fac rost de... siliciu.

### ... și hârțagăria aferentă

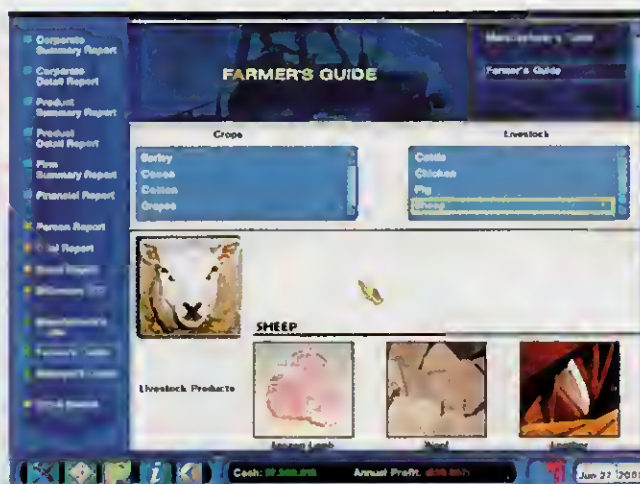
Producția și vânzarea nu sunt singurele aspecte ale unei afaceri. Pe lângă acestea au loc o mulțime de alte activități, dintre care jocul ne-a salvat cel puțin de contabilitate care e ținută automat. În schimb, campaniile de promovare a produselor (individuale sau pe brand), acțiunile de bursă și multe astfel de mărunțisuri sunt toate aduse în atenția noastră. Naracul nostru constă în faptul că, deși în timp real, *Capitalism II* are și posibilitatea de a stopa curgerea timpului suficient cât să analizăm situația și să luăm deciziile potrivite. Deși e un simulator pur economic, cercetarea tehnologică este și ea prezentă ceea ce n-ar trebui să surprindă



Vă povesteam de prăvălia mea, ne?

pe nimeni. Se știe că orice concern care se respectă are cel puțin un departament de R&D (Research & Development). Aceste laboratoare te vor ajuta să mărești calitatea produselor tale, fapt ce se va reflecta atât în vânzările produselor obținute cu noile tehnologii cât și în imaginea generală a firmei. Cel mai important element va fi însă cu siguranță acel mic ghid al producătorului îngropat undeva printre opțiunile de informații. Cu ajutorul lui veți putea localiza rapid ingredientele necesare pentru a obține un anumit produs sau veți putea afla ce să faceți cu un semifabricat achiziționat. Consultarea lui în prealabil vă va putea decide și viitorul în afaceri, deoarece în funcție de resursele disponibile în oraș veți ști de ce să vă apucați.

*Capitalism II* este un joc extrem de atractiv fiind suficient de ușor de manevrat pentru a atrage și pe cei navici într-un asemenea gen, dar și suficient de complex pentru a-i menține interesați și pe veteranii genului. Cu toate că economia simulată este un pic cam idealistă, foarte rar apar evenimente neprevăzute; și



În sprijinul fermierilor.



Ofer și garanție.

dacă faci totul ca la carte, succesul este asigurat. Versiunea primită și testată de noi era doar un beta, cu toate acestea, având în vedere data de lansare destul de apropiată nu cred să mai intervină schimbări drastice. În orice caz, dacă aceste modificări vor apărea, cu siguranță vi le voi prezenta în review-ul ce va fi scris probabil foarte curând.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Capitalism II
Gen:	simulator economic
Producător:	Enlight Software
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PIII 300 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 2MB
Data apariției:	octombrie 2001





## De când cu Myst III...

Jocurile cu grafică prerenderizată au pierdut mult teren de când cu accelerarea 3D, cu NVIDIA și al său GeForce. Totuși, există o categorie de fani care pur și simplu vor cu tot dinadinsul să joace ceva care nu necesită neapărat cea mai nouă și mai scumpă placă video. Ei sunt cei care visează la epoca jocurilor „bune”, cu fundaluri pre-desenate și statice, dar care ofereau totuși o senzație de imersiune cu totul aparte.

Seria *Myst* stă drept cea mai puternică dovadă: după ce primele două jocuri s-au vândut, după unele studii, în nu mai puțin de 9,5 milioane de exemplare, *Myst III* vine și el ca o furie și încearcă să măture piața și să obțină un lac într-o industrie saturată de jocuri accelerate. Până una alta, iată că și o firmă foarte puțin

cunoscută, *Detalian* (producător), alături de o altă firmă, tot atât de puțin cunoscută (excepție făcând poate doar Polonia) - *L.K. Avalon*, au hotărât să încerce piața cu degetul și se pregătesc să lanseze un joc cu grafică pre-făcută.

## Ce mai povestel

Și uite-așa ajungem în 2083, când, în urmă cu zece luni, primii oameni au ajuns pe Argilus, a planetă îndepărtată. Acolo au fondat orașe, chiar metropole, au construit instalații industriale.

Acum toate sunt părăsite. Ușile au fost lăsate deschise. Masa începută n-a mai fost terminată. Apa mai curge la baie. Totul funcționează încă, dar nu mai există nici o persoană



Die, Dali, die!!!



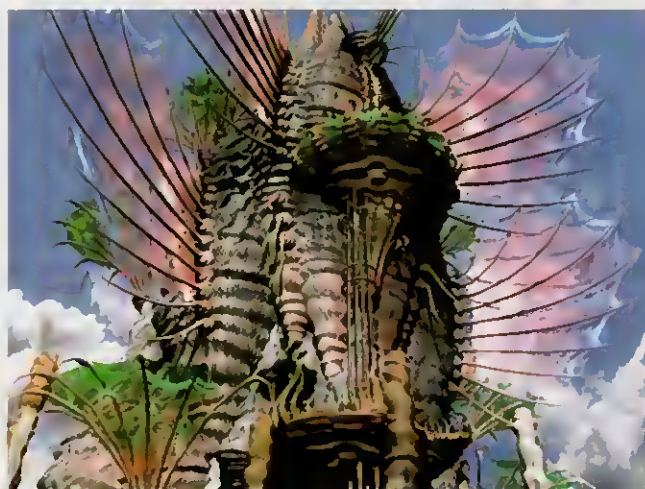
Pentru cei care nu știu, cam așa arată Myst... Schizm



Ceva cu vrejul de fasole...

pe Argilus. Producătorii spun că sentimentul pe care îl oferă jocul în aceste condiții este asemănător celui pe care trebuie să-l fi simțit cei care au descoperit nava *Mary Celeste*, părăsită, abandonată și lipsită de echipaj.

Pe lângă orașe și instalații industriale, au fost constituite și baze de cercetare. Acum o navă de transport, pe numele ei *Angel*, este trimisă pentru a cerceta starea acestor baze. Cum nici una nu răspunde, se pare că și echipele de știință au dispărut. În liniștea cam opăsătoare care s-a lăsat, mai apare o problemă: sistemele de pe navă încep să pice ca muștele lovite de plici și, ca un adevărat căpitan de navă... te repezi să o abandonezi când o ia la vale. De aici, problema trebuie să o rezolve jucătorul.



Formă... cu fond



Anul nou chinezesc?





Cu siguranță, inspirație maritimă...



...fără apă, fără sare

*Schizm: Mysterious Journey* este deci un adventure 3D, la persoana I, cu o poveste non-violentă (spre marea bucurie a părinților disperați de efectele pe care le au jocurile asupra comportamentului și eticii copiilor lor) și cu un gameplay non-liniar, care pare-se că permite jucătorului să aleagă ardinea în care să rezolve puzzle-urile. Marele atu pe care producătorii încearcă să-l scoată în evidență este cooperarea cu Terry Downling, scriitor science-fiction australian care a primit o căruță de premii literare.

Grafica pramite destul de puține inovații comparativ cu seria *Myst*. În primul rând, deși formele și culorile sunt vii și pline de imaginație,

totul este static, tocmai pentru că grafica este pre-renderizată.

## Unde-s doi...

Dacă vă mai aduceți aminte de *Watchmaker*, spuneam că în jocul celor de la *Trecision* pot fi controlate două personaje aproape simultan. La fel, *Schizm* oferă și el această opțiune care, spun producătorii, îl eliberează pe jucător din chingile liniarității. Ambii protagoniști pot rezolva independent puzzle-uri, dar uneori este nevoie să-și dea mâna întru rezolvarea unor situații problematice (știți voi... ea apasă un buton, el împinge un perete etc.)

Oricum, o planetă precum Argilus pare un loc ideal pentru mister: orașe plutitoare, galerii subterane, orașe industriale abandonate și nave maritime organice.

Toate vor fi reprezentate 3D, fotorealistic și la o rezoluție de 640x360, în high-color. Engine-ul grafic folosit poartă numele de V-Cruise și permite navigarea lină și rapidă între locații, pe lângă posibilitatea de a roti imaginea cu 360 de grade. Navigația este controlată complet cu ajutorul mouse-ului.

Se pare, deci, că *Schizm: Mysterious Journey* diferă radical de *Myst* doar în ceea ce privește povestea, pentru că grafica și prezența personajelor filmate ne fac să credem că avem de-a face doar cu o clonă, o palidă imitație.

În fine, privind imaginile, pasionații de acest gen de quest ar putea să simtă mici fiori trecând alene pe coloane vertebrale, dar cam atât. Personal, prefer quest-urile „real-time”, pentru că nu am o senzație atât de mare de artificialitate ca în cele cu grafică pre-renderizată.

Ca un ultim și mare atu al jocului, producătorii lui *Schizm: Mysterious Journey* se laudă cu un sistem de sonarizare hi-fi, treide, care, în cazul în care sunteți fericiți posesari de sateliți (de telecomunicații), vă va face să simțiți și sonar ambientul dinamic (?) al jocului. Whatever...



Schizm: Of Steamwork and Magick Obscura



Welcome to our harbour. Have a nice and pleasant Schizm.

## Întru mântuire

Totuși, să nu faultez jocul palanez înainte de a-l fi văzut. Deși, vă spuneam, nu sunt un mare fan al genului (deși o fost o vreme în care mă uitam cu prea mult jind la pozele din *Myst*), totuși *Schizm* va putea avea succes dacă producătorii reușesc să îl realizeze, știți voi, the coal way (indiferent dacă e vorba de versiunea CD-ROM sau cea DVD-ROM). Până atunci, mă întorc cu drag la *Prince Dizzy* și engine-ul lui în timp real (sau poate m-am dus prea departe...)

Mike



Metalorganic



Atenție... se creează atmosferă



Săli goale, plase, felinare, tronuri părăsite=atmosferă

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Schizm: Mysterious Journey
Gen	Adventure
Producător	Detalion
Distribuitor	L.K. Avalon
Procesor	Pii 300 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2001





Un amurg cam gălbui. Becul e de vină.

# Chaser

## Ațiune ca-n filme pe Marte

Nu știu dacă ați auzit de Cauldron, o firmă producătoare de jocuri din Bratislava, dar fără îndoială ați auzit de ultimul produs al acestora – *Battle Isle: The Androsia War*, o continuare a seriei *Battle Isle*. În timp ce lucrau la această strategie (care, între noi fie zis, nu le-a ieșit deloc rău), programatorii de la Cauldron dezvoltau și un nou engine. Este vorba despre CloakNT, un engine care permite personajelor să se miște într-un mediu real și să folosească arme cât mai apropiate de cele reale.

Acest engine va fi folosit în următorul proiect al companiei: *Chaser*. Orientându-se probabil după tendințele pieței (vezi mulțimea de FPS care se află în lucru în acest moment și cele care au apărut deja), Cauldron s-a îndreptat spre un first person shooter care promite destul de mult în acest moment. Dar să vedem despre ce este vorba...

## Viața de după...

Nu știu exact de după ce (probabil după ce FC Brașov câștigă Liga Campionilor sau România devine cea mai mare putere mondială), dar există în fiecare scenariu de joc un moment de cotitură al omenirii, o linie peste care trecem și lucrurile încep să ia o întorsătură periculoasă. La fel se întâmplă și în *Chaser*. Pe Pământ viața mai este posibilă, însă nu este deloc ușoară (un element nu atât de futurist pe cât s-ar dori). În marile orașe s-a împănzit sărăcia ca o ciură, iar suburbiile sunt controlate de puternice bande „de cartier” (oare de ce oi fi având o senzație de deja văz?). Rivalitățile dintre cartiere duc la sângeroase lupte pentru supremația în zonă. E ușor de închipuit cum se vor prezenta lucrurile în acele vremuri: un fel de ghetouri mult mai tehnologizate decât în prezent vor fi locul de naștere al tuturor problemelor, dar tot

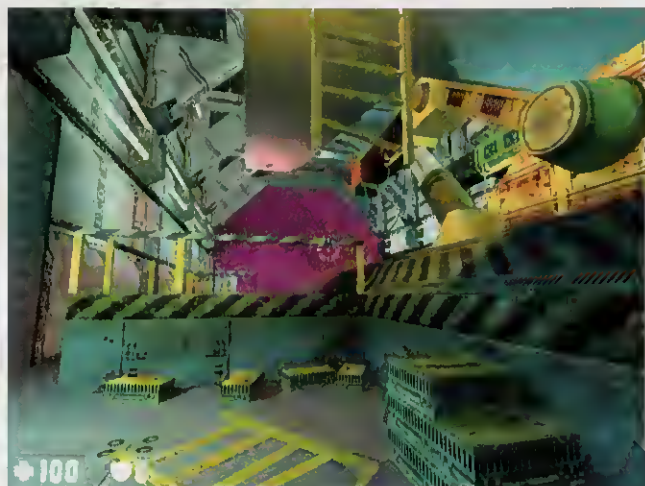
aici se vor găsi și soluțiile lor. Cu toate acestea, amenirea a realizat un pas uriaș cu 44 de ani în urmă. Este un vis al omenirii la care se lucrează și astăzi. Prima colonie pe Marte tocmai a fost înființată și se pare că aici s-a mutat toată „lumea bună” de pe Pământ. Vilele din cartierele selecte ale bogăților nu valorează nici cât o mansardă de pe Marte. Are loc o migrație a aristocrației spre această planetă, care devine un fel de paradis regăsit (dacă stai să te gândești la condițiile pe care ți le oferă Marte, un deșert imens cu temperaturi insuportabile pentru ființa umană, afirmația de mai sus devine un pic cam exagerată, dar ce nu poate face viitorul?).

## Fugăritul

Eroul nostru, pe care îl vom ajuta să treacă prin greutățile vieții, nu poate fi altul decât *Chaser* (Fugăritul). Acesta este membru al unei agenții de securitate. Când se afla într-o misiune secretă sub acoperire (vindea votă de zahăr la un colț al Marelui Canion de pe Marte) a fost grav rănit (mai mult ca sigur o intoxicație acută cu zaharină) și și-a pierdut porțiul memoriei. Din această cauză nu-și poate ex-



Hale industriale pe Marte



Pe unde urci când e scara ruptă?





Mi-am scos roțile la plimbare



Nivelul 3

plica pentru ce trupe masive de comando vor să-l elimine (ce să-i faci, dacă vata pe băț e monopolul statului), a mulțime de „băiețași” din mahalale îi doresc moartea (nu trebuia să asculte manele în teritoriile raperilor) și oamenii mar pe capete în jurul lui (zahărul avea trichineloză). Vă dați seama la ce situații va fi expus Fugăritul de acum încolo. Va trebui să caute un mod de a scăpa dintr-o navă ovariată care se prăbușește și să-și păzească pielea de ploaia de gloanțe ce raiește în jurul lui. Zgomotele de geamuri sparte și de gloanțe care scrijelesc pereții îl vor acompania în luptele dintre găști. Va trebui să facă față misiunilor din miez de noapte alături de trupele de parașutiști când vor cuceri un depozit de armament (de fapt viitorul depozit de pe Marte al Fabricii de Zahăr de la Bod). După toate acestea, distrugerea unor masive structuri de oțel pentru a ataca o navă de transport din hangar se va dovedi a fi floare la ureche. Pe parcursul acțiunii, Chaser va avea mici scântei pe creier prin care va înțelegi omănunte ale vieții sale anterioare și, încet încet, va afla cum a ajuns dintr-un cetățean cinstit, cu familie și copii, în situația de a se lupta pe viață și pe moarte pentru a bucată de „zahăr”. Am mai văzut așa ceva destul de recent

în *Max Payne* și, sincer să fiu, nu mi-a plăcut deloc. Flashback-urile pe care Max le avea sub forma unor coșmaruri nu mi s-a părut a fi implementate prea bine în acțiunea jocului, iar labirinturile sângeroase prin care trecea acesta erau de-a dreptul plicticoase. Să sperăm însă că în *Chaser* lucrurile vor ieși mai bine. Această dezvoltare a personalității Fugăritului a fost implementată de creatori pentru a realiza o mai bună identificare a jucătorului cu jocul (cel puțin în opinia producătorilor). Pentru noi, gameri, jocul nu va consta numai în împușcături în dreapta și stânga, ci ne vom otașa mult mai mult de Chaser, trebuind să mergem mai departe pentru a afla de ce s-a întâmplat așa și nu altfel, de ce eroul nostru a ajuns în această situație și nu se află pe plajă, la mare, bând un suc rece și privind romantic valurile care se sparg de țărm.

Armele disponibile în joc sunt foarte variate și sunt copiate după modele reale: pistoale, puști, shotgun, mitralieră, grenade, aruncător de grenade, explozibil etc. Nu există nici una care să nu existe în realitate, toate aflându-se în dotarea unităților militare. Deși acțiunea se petrece pe Marte, nu vor exista extraterestri în acest joc. Ne vom întâlni cu o groază de lume, de la soldați, membrii ai organizațiilor secrete,

băiețași din cartiere, până la cetățeni obișnuiți, fiecare cu treaba lui, fără nici a dorință de a face pe eroii în luptele din jurul lor.

## Cum va fi CloakNT?

Cauldron s-a remarcat și prin engine-ul pe care l-au folosit pentru *Battle Isle: The Androsia War*, un joc care se mișcă și arăta foarte bine. Dacă mai luăm în considerare că engine-ul avea cel puțin doi ani la momentul lansării jocului, ne putem imagina de ce va fi în stare CloakNT. Acesta se axează în principal pe redarea interioarelor, dar poate prezenta la fel de bine și locațiile exterioare de întindere nu prea mare. Pot fi proiectate niveluri foarte complexe. Din punct de vedere al graficii, este asemănător cu engine-ul de *Quake3* sau *Unreal*, dar are multe lucruri în plus, cum ar fi luminile și umbrele real-time per-pixel. Ce înseamnă acest lucru? Mișcarea oricărei surse de lumină va fi reflectată și va genera umbrele pe care le întâlnim în realitate. Această opțiune grafică poate fi oprită pentru ca jocul să se miște bine și pe sistemele mai puțin performante.

Cam acestea ar fi de spus despre *Chaser* în momentul de față. Se anunță un joc interesant, ce va face fără îndoială furari în comunitatea gamică. Un posibil rival la *Max Payne*, cu multiplayer și o grafică poate chiar mai reușită cred că va încânta pe oricine.

Sebah



În sfârșit afară



O, Soare

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Chaser
Gen	FPS
Producător	Cauldron
Distribuitor	Fishtank Interactive
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minim 16MB
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A





# Sudden Strike Forever

## Machiaj pentru eternitate?

**B**ineînțeles că, adică pomeniți cu CD-ul *Sudden Strike Forever* în mânușele noastre tremurânde după tactică și strategie, ne-am apucat să vedem dacă s-a îmbunătățit ceva în punctele unde ne dădea pe noi tare, după cum am arătat în articolul din ianuarie anul acesta. Articol dedicat primei apariții a *Sudden Strike* pe piața jocurilor PC, în care dădeam sălbatic, cu un topar ascuțit pe îndelete, în problemele clare ale acestui joc: dificultatea controlării tactice a tuturor unităților, cauzată de lipsa unor pârghii reale și realiste de comandă, precum și modelarea complet aiuristică a „sănătății” unei unități militare, în sensul în care un tanc putea fi distrus cu o grenadă, sau de un număr suficient de mare de infanteriști care trăgeau în el cu puști sau mitraliere!

## Fondul de ten

Ete că s-a schimbat cevașilea în bine – s-a ușurat sarcina minării terenurilor. Înainte vreme, ca să pui mine pe undeva, trebuia să-ți aduci a trupă în locul respectiv și să-ți dai comanda de punere a minelor. În marasmul tactic al lui *Sudden Strike*, în care îți trebuie patru mâini și cîșpe ochi ca să faci o treabă ca lumea, era lucrul drolului să mai fii atent și când îți ajunge trupa în locul de minat, ca să le dai comanda de minare. În sfârșit, în versiunea „pentru eternitate” a *Sudden Strike*, poți da direct unei trupe comandă de minare a unui anumit punct de pe hartă, iar ei se vor duce acolo și vor face treaba cu pricina, fără ca tu să le mai duci grija. Exact același tip de comandă a fost creată și pentru trupele de sapperi, cărora le spui direct „Repair Bridge” și le indică locul respectiv. Ei se duc și îl repară, întocmai ca la punerea minelor.

Un al doilea element de schimbare se referă la „calculated unload of units”. Ceea ce înseamnă că poți selecta care din oamenii

ofoți într-un camion pot fi dați jos la un moment dat. Practic, nu mai ești nevoit să debarci toată trupa din vehiculul de transport – poți face acest lucru la nivel individual.

## Lifting facial moderat

Dar sunt și lucruri noi în *Sudden Strike Forever*! Sub aspectul gameplay-ului, lucrurile au evaluat un pic prin folosirea de către generali a unui binacul, care îmbunătățește posibilitățile de observație în teren. Apoi, se spune de către producători că vehiculele de luptă pot fi deplasate și cu spatele – element extrem de important la toncuri și vânători de toncuri, core a lua ușor pe cacașă în primul *Sudden Strike*, atunci când îi puneai să se retragă, iar ei se întorceau frumos cu spatele, cea mai vulnerabilă parte a lor, la dușman, și porneau în retragere. Pacl și rafo cade ... era destinul lor inevitabil. De data aceasta, blindatele se pot retrage cu spatele, dar numai dacă nimeriști cu mouse-ul a zonă foarte îngustă (de vreo câteva grade) din spatele lor, atunci când le dai comanda de move. Din păcate, în febra desfășurării tactice din *Sudden Strike*, numai precizie de 2-3 grade în poziționarea mouse painter-ului nu mai ai... Așa că foarte greu veți reuși să folosiți această re-

tragere cu spatele, fapt absolut regretabil.

Există, totuși, a noutate care ne-a încântat. Experiența ofițerilor mărește experiența trupe în prețma căreia sunt așezaji. De fapt, zău dacă asta nu este primul element tactic inteligent, realist și util de care dau dovadă CDV în *Sudden Strike Forever*! Mai ales că te obligă să fii mult mai atent cu ofițerii experimentați, ce trebuie cât mai bine protejați pe parcursul unei misiuni.



Pastel de toamnă



Fallschirmjaeger-ii cad din cer. Ei și fulgii de nea...





IS-uri îngrozite de infanteria inamică !?...



Oraș tunisian bătut de artileria germană.

## Rimel

Ei, dar sunt și tipuri noi de unități militare în *Sudden Strike Forever*. Avem abuziere grele și ușare (acestea din urmă putând executa trageri indirecte, dar și directe, de aprapierel), măriere grele, măriere portabile, Galiath-uri (numite numai „charge carriers” în joc), precum

tru noi campanii, șapte single missions și un mare număr de hărți pentru multiplayer. Campaniile sunt: cu americanii, toamna, pe Frontul de Vest, cu englezii în nordul Africii, cu nemții în Rusia, iarna, și cu rușii în estul Europei. Important pentru fanii acestui joc este faptul că pe CD-ul *Sudden Strike Forever* se află și un editor de misiuni, foarte bine conceput, care permite crearea de hărți proprii în cel mai mic amănunt.

## Lentila de contact

Dacă este să fim o țără subiectivi, nu ne putem opri a da din coadă fericiți că există, în sfârșit, o companie dedicată exclusiv englezilor. Ho-ho, și tocmai în nordul Africii (că nemți fiind, COV ar fi putut prefera dezastrul de la Dunkirk)! Trebuie să recunoaștem, ne-a sălțat inima de bucurie văzând întinderile de nisip, dar și clădirile specifice zonei: ruine istorice, ruinele caselor, ruinele mascheelor, ruinele minoretelor și ruine de instalații portuare. O panoramă reconfortantă – aceste ruine se află în deșert... Iar palmierii, palmierii ne-au dat gata, mai-mai să ne strângem cavaleria dromaderă ca să șorjăm infanteria egipteană... Cum, nu suntem în *Age of Empires*? Aștia se numesc nemți? Scuzați, îmi iau elefanții și plec... Da' sunteți siguri că nu suntem în AOE?

Ah, iar campania (agricolă?) de toamnă a americanilor în vestul Europei este un prilej de încântare pentru inima și ochiul sensibil. Cularile aprinse ale arbarilor se scobaară din pazețile clasice, și te-ai aștepta să vezi perechi melancolice împărțându-și palpitările sentimentale pe lângă ploii în flăcări. Pentru pictură, deci, CDV primește nota șaispe.

Ei, dar climaxul amuzamentului l-am atins în momentul în care am trimis a trupă de englezi să demineze un teren. Efectiv, tonul, aerul, maniera în care aceștia au început să cânte (ușar gutural) „Rule Britannia” ne-a făcut să râdem în hohote, cu generoase emisii nazale pe care ne-am grăbit să le transformăm în buluțe pe care, cu bobărnace iscusite, le-am lipit de biraurile colegilor de

redacție. Jumate din „fun”-ul de care am avut parte jucând *Sudden Strike Forever* a fost generat de acești englezi (în)cântători. Altfel, admirabilă stăpânirea de sine a producătorilor jocului în ceea ce îi privește pe englezi – aceștia, spre deosebire de celelalte națiuni combatante, se disting prin aceea că nu discută ordinele, nu răs-pund în darul lelii, nu trog la măsca, nu se scarpină după ceafă, nu își trec urma de pe un umăr pe celălalt, nu cântă la muzicuță, nu fac pipi, nu fumează și nu scuipă cu nerușinare pe jos. Daar din când în când, emit câte un patriotic „God Save The Queen”, așa, ca să fie siguri...

Până la urmă, tot ceea ce putem noi spera de la *Sudden Strike* este să nu rămână așa cum este *Forever*. Spunem asta deoarece suntem cuceritori de acest joc măcar sub aspectul graficii și al atmosferei. Trebuie să recunoaștem că germanii de la CDV sunt niște genii în felul lor, cu referire mai ales la modul superlativ în care acest joc dă pe rețină. Dar, cu atât bunăvoința noastră, nu putem spune despre *Sudden Strike Forever* decât că este a versiune casmetizată a originalului, frumoasă, simpatică, uneori dovedind chiar umor, dar, ce are asta de-a face cu tactica și strategia?...

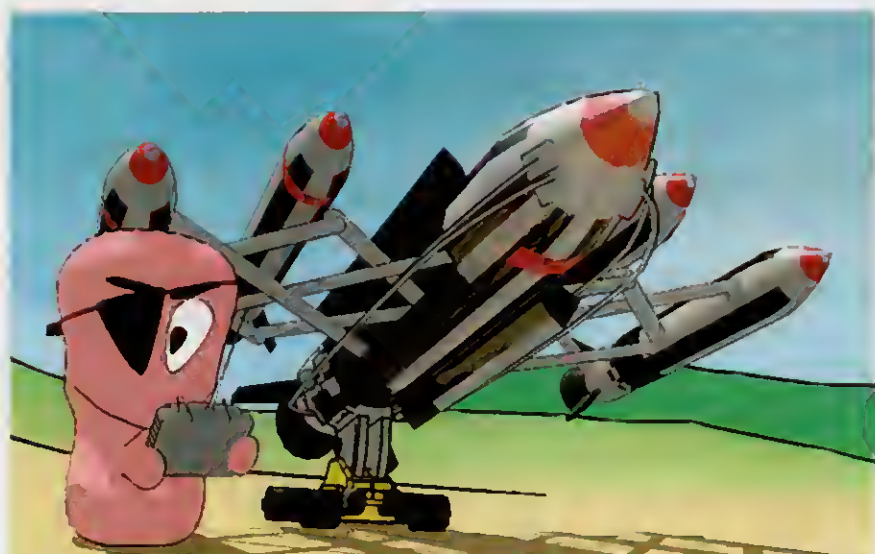
Ștefan a PIIG

și medici individuali, pedestri. Totalul unităților militare noi este de peste 30. Dar, suntem în continuare nemulțumiți de nerealismul unora dintre unități, valabil de fapt pentru întregul joc – dacă înainte puteai distruge un tanc cu două lavituri de mortier, acum poți distruge două tancuri cu o lavitură de mortier greu, ceea ce trece de limita suportabilă a stupidității. Ceea ce se poate spune și despre introducerea a trei niveluri de dificultate a jocului, setare al cărei efect noi nu l-am prea simțit. A, totuși, să nu uităm a pomeni și faptul că efectul „charge carrier”-elor în luptă este simțitor exagerat față de realitatea istorică – Galiath-urile s-au dădedit un fiasco total pe câmpul de luptă.

În rest, adăugirile prin care *Sudden Strike Forever* se poate face remarcat constau în pa-

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Sudden Strike Forever
Gen:	RTS
Producător:	CDV și Fireglaw
Distribuitor:	CDV
Ofertant:	Monasit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P 233 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	Nu
LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	15/20
Impresie:	07/10





## Worms World Party.

### Viermicidul sau Petrecerea Universală a Viermilor

Acesta ar putea fi două modalități de traducere a acestui joc, ultimul din seria *Worms*. Dacă aveți calculator de ceva timp și aveți prieteni cu calculator, atunci nu se putea să nu vă veți fi întâlnit cel puțin o dată cu un astfel de joc. Conceptul care stă la baza lui *Worms World Party* este cunoscut de mult timp. Nu știu dacă vă mai aduceți aminte de un joc vechi, *Gorila*, în Q-Basic, un multiplayer turn-based în care se confruntau două garile ce aruncau cu banane una în alta. Cam același lucru se întâmplă și în *Worms*, doar că lupta se dă între viermi, iar obiectele cu care se atacă sunt mult mai periculoase: arme albe și arme de foc, lovituri din artele marțiale și salturi kamikaze. Acest concept a fost dezvoltat de Team 17 în seria *Worms*, care include până acum *Worms 1*, *Worms 2*, *Worms Armageddon* și *Worms World Party*.

### Viermi, dar ce viermi

Nu vă lăsați păcăliți de aparențe. Jocul nu arată prea bine din punct de vedere grafic, față de ce am fost obișnuiți în ultima vreme. După ce că este 2D, mai pare a fi și un simplu desen animat. Dar punctul forte al acestuia nu se află aici. *Worms* este un joc care se bazează pe feeling.



Cartier din orașul viermilor.

Distrația vine din confruntarea echipelor de viermi și mai ales din modul multiplayer. Plăcerea de a disputa bătălii aprige în tot felul de decurii haioase este întregită de mulțimea armelor pe care le are jucătorul la dispoziție: bătă de baseball, topoare, arcuri, pistoale, uzi, shotgun, grenade, dinamită, bombe cu senzor, rachete ghidate, ploaie cu foc, precum și de facilitățile pe care ți le oferă o parașută pentru planare, o frânghie rezistentă, un aparat de teleportare sau o mașinărie pentru săpa adânc în decor. Toate acestea vor trebui folosite strategic pentru a câștiga o poziție superioară adversarului, a plasa o viermilor astfel încât să fie imposibil de atins, dar cu o bună rază de acțiune asupra viermilor inamici.

### Viermuială unde nu este cazul

*Worms World Party* ar fi câștigat mai mult din aprecierile noastre dacă nu ar fi existat celelalte titluri ale seriei. De ce spun acest lucru? Pentru că nu reușește să ofere cu adevărat ceva nou. Probabil că în ceea ce privește grafica nu se putea face prea mult (poate doar o grafică 3D). Sunetul este îmbunătățit cu un nou soundtrack, meniurile sunt schimbate, dar senzația este că lucrurile au rămas la fel.



Ajutooooo!



Viermi în copaci

Există, totuși, două opțiuni pe care nu le-am mai întâlnit. În setările jocului avem posibilitatea de a face zeci de combinații care să diferențeze un joc față de altul (prin amplificarea puterii armelor de foc, prin alegerea câte unei arme pentru fiecare vierme, prin schimbarea atribuțiilor terenului pe care se joacă, prin acordarea unei farțe disproporționale unuia dintre viermi față de ceilalți etc.). Mai există și *Wormopaedia*, o enciclopedie a armelor și celorlalte echipamente din joc.

În modul single player putem conduce o campanie pe care bravii noștri viermi trebuie să o ducă la bun sfârșit. Multiplayer-ul se poate juca în trei modalități. Prima ar fi în fața unui singur calculator, fiecare lovind în momentul în care îi vine rândul. Cred că aceasta ar fi și cea mai apreciată modalitate de a juca *Worms* (cel puțin pentru mine e cea mai distractivă). Ar mai fi LAN și Internet, pentru ultima modalitate existând deja clasamente mondiale.

Sfatul meu pentru cei care nu au jucat acest joc până acum este că merită într-adevăr cumpărat și jucat. Fără îndoială veți face campaniate și turnee cu prietenii voștri, deoarece se joacă foarte ușor, are un meniu ușor accesibil, nu are cerințe mari de sistem și este foarte distractiv. Pe cei care dețin o variantă anterioară a jocului îi sfătuiesc să rămână la aceasta pentru că facilitățile pe care *Worms World Party* le are față de *Armageddon*, de exemplu, nu justifică cheltuiala pentru un joc nou. Acest aspect se reflectă și în nota pe care i-am acordat-o jocului.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Worms World Party
Gen	TBS
Producător	Team 17
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	Best Distribution
	Tel.: 01-3455505
Procesor	P 200 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	09/15
Gameplay	15/30
Feeling	05/05
Multiplayer	19/20
Impresie	04/10





ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:  
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN  
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ  
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL  
NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS  
15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT,  
DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ  
TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ  
DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU  
ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE  
GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ  
AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU ACUM ȘI PENTRU  
TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA  
PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS

Link

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100



Puneți-vă voi în situația mea... stau în foaie calculatorului așezat pe un birou relativ mare (înalt, plin de sertare și sertărașe), unitatea centrală în dreapta mea, un telefon în stânga, cano de cafea așezată periculus de aproape de tastatură și... ah, da, cana de cafea. Gândiți-vă la scena din Jurassic Park, atunci când un lichid dubios dintr-o cană aorecare dă de veste supraviețuitorilor că sunt de obia la începutul primului film din serie (știți voi, trepidățiile pe care le observă primo oară în lichidul din

cană...). Ei bine, dacă stau să mă uit în cana mea de cafea nu numai că nu reușesc să îmi ghicesc viitorul în smalt (e destul de plină cana) dar observ cu stupefație cum cerulețele încep să se formeze pe suprafața cafelei. Ahem! Îmi zic și arunc o privire afară... Peisaj „obișnuit” (chit că e noapte, a să vă rog să vi-l imaginați ca pe lumina zilei) pentru România, industrializată la maxim, schele și moșinării ruginite, doi plopi bătuți de soartă și o intersecție uitată de lume. Și apoi încep să simt trepidățiile și un huruit îngrozitor pore că se oprește din ce în ce mai mult.

După ce calcă peste mașinile porcate pe marginea străzii, a namilă de metal își începe drumul exact pe lângă geamul meu. Un pas, doi... hop! Își aprepște un picior în aer, parcă ar fi adulmecat ceva și acum se decide ce să facă, se dă înapoi cu un pas și se aprepște EXACT în fața mea. Desigur, l-am observat și om rămas fără suflare, incapabil să fac nici cea mai mică mișcare... Își rotește partea supe-



riaoră a carului (seamănă cu un cap de rață, cu un cioc metalic) și privește spre mine... Își îndreaptă apoi, încetul cu încetul (mișcare acompaniată de un zgomot ce dăvedește că mașină are niște rulmenți bine unși) tarso-ul spre mine. Nu ar fi nici o problemă dacă nu ar avea atașat de tars câte două lansatoare de rachete pe fiecare parte (o impresionantă demonstrație de forță, n-am ce zice). Și eu ce să fac?

Dacă ați ajuns să mai citiți și aceste rânduri înseamnă ari că universul Battletech nu vă este străin și poate chiar vă atrage sau, cine știe, poate v-ați jucat prea mult cu micuți manșri de metal (plastic, lemn, „nu, eu preferam păpușile surorii!”) atunci când erăți mic. Oricum, ați dăvedit că sunteți interesați de subiect (deși probabil numele jăcului o fast de ajuns) și mai că ați vrea să aflați mai multe.



Furtună în Deșert, partea a II-a





Fii atent că mi-ai băgat laser-ul în ochi!



Un grătar mic, ceva?

## Carver V

3063, pe planeta Carver V furtuna e de parte de a se fi domolit. Ca întotdeauna, omenirii i se pregătește ceva și nimeni nu va fi prea fericit de schimbările și luptele ce vor urma. Trei nobile Case își pregătesc pe ascuns planurile de a câștiga controlul asupra regiunii Chaos March. Încetul cu încetul, securea războiului începe să fie dezgropată, iar micile scântei ce scapără ici și colo vor duce la declanșarea unui nou conflict armat.

Odată ce războiul devine preocuparea principală a celor trei Case, intră în discuție posibilitatea angajării unor mechwarior mercenari. Ca întotdeauna, tu ești primul care îți oferi serviciile și pornești astfel, la comanda unei forțe armate extrem de puternice, într-un nou război ce va pune față în față imensele mașinării de război.

2001, pe planeta Pământ furtuna e de parte de a se fi domolit. După fulminantul succes al seriei *MechWarrior* și mai mult decât interesantul *MechCommander*, iată că a venit momentul ca Microsoft să intre pe scena RTS-urilor bazate pe universul *Battletech*. Având deja în spate un joc din seria *Mech-*

*Warrior* și cu toate minusurile primului *MechCommander* întipărite în minte (ca dovadă că unii mai și învață din lecțiile trecutului), cei de la Microsoft oferă posibilitatea jucătorului de rând de a se implica într-o luptă de dimensiuni gigantice, o luptă dusă în anul 3063, pe planeta Carver V... dar om impresia că știți deja despre ce vorbesc.

Întrebarea care se ivește într-un astfel de moment este dacă jocul reușește să își depășească în calitate predecesorul, să repare câteva din minusurile acestuia și dacă este până la urmă pe placul fanilor universului *Battletech*. Cam multe lucruri puse în cârca unui singur joc... dar să vedem cum s-au descurcat cei de la Microsoft Games

## Urmașii urmașilor mei...

*MechCommander* a reprezentat o apariție inedită pe piața RTS-urilor. Bazat pe universul *Battletech* și oferind un gameplay mult mai rapid și mai nervos decât al majorității RTS-urilor, acest joc a fost destul de bine primit de gomerii de pretulindeni, lipsa unei oarecare adâncimi și excluderea unor facilități obișnuite oricărui RTS fiind singurele lucruri ce au „vadu-

vit” acest joc de plasarea sa printre „cele mai dintre cele mai...” titluri ale anului. De atunci au trecut câțiva ani iar licența asupra universului *Battletech* a fost preluată de Microsoft (prin bunăvoința FASA, desigur).

Cei de la Microsoft Games și-au propus ca *MechCommander 2* să urmeze aceeași linie principală ca și predecesorul său, dar cu multe dintre problemele de gameplay rezolvate și cu un aspect mult mai „îngrijit” (e vorba, desigur, de engine-ul 3D).

Engine-ul 3D de care am adus aminte mai sus este unul dintre cele mai importante „îmbunătățiri” aduse jocului. Cum primul *MechCommander* arăta excelent la vremea lui, cel de al doilea joc din serie nu rămâne mai puțin și ne oferă o grafică impresionantă și extrem de detaliată.

Imenșii mechwariorii arată foarte bine, excelent detaliați, la fel ca mai toate unitățile întâlnite în joc. Engine-ul grafic permite o interactivitate ridicată cu obiectele întâlnite în joc și este adevărată plăcere să vezi cum un mech trece cu nonșalanță peste o casă ce or avea mare căutare la „bogătanii” de pe plaiurile noastre de boșlină. Și opropo de diversele structuri și obiecte întâlnite în joc... sunt incredibil de de-



... de abia mai rezist pe poziții



Cum? Ce zici?! Nu te aud!



Piloții mei... ah, ce de medallii!



Casă, dulce casă...

toliate (hmm, cred că e a treia oară când folosesc cuvântul ăsta în ultimele două, trei propoziții) chiar dacă repetitive de la un anumit moment în joc.

Efectele armelor, iluminarea în timp real, exploziile și întreg arsenalul grafic al jocului este impresionant... cu o singură doleanță din partea mea. Toate bune și frumoase atâta timp cât nu privești prea de aproape terenul care este urât, șters și plictisitor de-a dreptul. O mai mare „dărnicie” în ceea ce privește texturile cred că ar fi fost binevenită în acest caz.

Jocul este presărat cu mici filmulețe în stilul *Command&Conquer* (cu actori care se perindă pe ecran între misiuni) și, spre surprinderea mea, care nu sunt un fan al acestui gen de cutscene-uri, filmulețele din *MechCommander 2* chiar mi-au plăcut... distractive și bine jucate câteodată.

De asemenea, muzica ce te acompaniază de-a lungul misiunilor este chiar interesantă în momentele ei cele mai bune, același lucru putând fi spus și despre efectele sonore în general. Păcat însă că mech-urile sunt silențioase ca întunericul, mi s-ar fi părut totuși normal să auzi cum tremură pământul când trece pe lângă tine o trupă de 3 namile de câteva zeci de tone fiecare.

## RTS-ul nu e al vostru... nici al lor!

În ceea ce privește gameplay-ul, jocul are părțile lui bune dar și câteva neajunsuri. *MechCommander 2* repară, cum am mai spus, câteva din bug-urile primului joc... și se permite acum să solvezi în timpul misiunii. Al-ul este ceva mai dezvoltat, etc.

Jocul conține 24 de misiuni ce pot fi jucate în modul de campanie sau ca scenarii separate. Odată intrat pe câmpul de luptă ai posibilitatea de a vedea TOATĂ harta (nu mai există fog of war), lucru care, spun eu, este de bun augur... La începutul fiecărei misiuni trebuie să îți strângi o echipă, să selectezi mech-urile

care vor intra în luptă (există desigur o limită de greutate) și piloții acestora. Unul dintre cele mai importante aspecte ale jocului constă în „configurarea” sau „upgradarea” piloților disponibili. Aceștia vor trece prin mai multe niveluri de experiență, la fiecare creștere în nivel putând adăuga noi abilități speciale aceluși pilot.

Aș putea spune chiar că în *MechCommander 2* contează mai mult partea de pregătire înaintea unei lupte decât lupta efectivă. Chiar dacă poți trece de aceeași misiune cu



În fundal se observă un atac aerian reușit

echipe diferite, este imperios necesar să îți cunoști oamenii și mașinăriile de luptă la perfecție și să reușești să pui fiecare pilot pe mech-ul corespunzător abilităților sale.

În ceea ce privește misiunea efectivă, toate bune și frumoase, dar jocul dă dovadă de niște lipsuri ce ar putea deranja pe veteranii în ale RTS-urilor și pe fanii universului *Battletech*. În primul rând, controlul unităților tale este un pic haotic. Nu ai posibilitatea de a-ți alcătui diferite tipuri de formațiuni de atac, rezumându-te doar la a-ți arunca unitățile în luptă de-a valma. În ceea ce privește fanii *Battletech* (și vreau să spun FANI, pentru că alții probabil nu vor observa asta), *Microsoft* a simplificat de dragul unei deschideri mai largi a jocului către public caracteristicile mech-urilor. Doar două exemple pe care am avut ocazia să le observ: nu există limita de căldură (așa că poți să tragi cu toate

armele până la loc comanda) iar piloții nu au un health-bar propriu, damage-ul contând doar pentru mech.

În rest, gameplay-ul este unul foarte rapid și incitant, cu misiuni, chiar dacă liniare, interesante și cu o atmosferă aparte. Al-ul se comportă chiar surprinzător de bine în unele situații, dar nu vă așteptați la cine știe ce (r)evoluție în acest domeniu.

Jocul este, totuși, destul de scurt, modul multiplayer (interesant, de altfel) nu poate însă să facă uitată lipsa unui skirmish mode.

## Comandante...

Având în vedere că jocul este unul care m-a ținut destul de tare lipit de calculator, nu pot decât să vă recomand cu cea mai mare căldură acest joc. Dacă reușiți să treceți cu vederea peste minusurile din *MechCommander 2* (și dacă dețineți un sistem cât de cât puternic), veți avea parte de o experiență cel puțin interesantă...

Ah... un singur lucru mă mai macină. Sper ca „simplificările” aduse universului *Battletech* în acest joc să nu continue și în viitoarele titluri pe care le va lansa *Microsoft* (sper la o continuare a seriei *MechCommander* și *MechWarrior*).

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	MechCommander 2
Gen	RTS
Producător	Microsoft Games
Distribuitor	Microsoft Games
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	08/10







## Salamalecumuri si cruci răstignite

A trecut ceva timp de când am intrat în viața revistei LEVEL. Țin încă minte primul meu articol - o strategie turn based produsă de **Talonsoft**. La aproape trei ani distanță, iată-mă din nou la mașina de scris oranjându-mi gândurile pentru a vă prezenta un nou turn based strategy producție a aceeași firme.

## Pe Dealul Sfânt

*Divided Ground* mută conflictele armate peste oni, trecând de la îndeșăririle din cel de-al Doilea Război Mondial către cele, săngeroase nu glumă, din deșerturile islamice. Orientul Mijlociu a fost întotdeauna teatrul unor conflicte acerbe, fie ele între națiunile arabe, fie între lumea arabă și Israel. Războiul de Șase Zile, Războiul de Independență sunt doar câteva exemple ale conflictelor care pot fi dezbătute pe larg în *Divided Grounds*. De

alfel jocul acoperă o perioadă de mai bine de 20 de ani, din 1948 până în 1973 înglobând cam toate campaniile militare ale perioadei. Armatele din Siria, Israel, Egipt, Arabia Saudită și celelalte națiuni ale Orientului Mijlociu vor fi puse la dispoziția ta în încercarea de a reproduce cât mai fidel înfrângerea acelor zile.

Jacul se înscrie în nota caracteristică a strategiilor produse de **TalanSoft**. Bine documentate, oferind evenimente reale și exacte, o simulare tactică destul de reușită dacă trecem de dificultățile create de interfață. Lăsând la o parte grafică steașă și neotragătoare, ceea ce din urmă este elementul care reușește să îndepărteze cei mai mulți omatari. Este exact opusul celei întâlnite în *Panzer General*, părintele jocurilor tactice, renumit pentru simplitatea și accesibilitatea interfeței sale. Aș vrea să pot spune multe despre acest Jac, dar din păcate



Hei, voi, cei din linia-ntâi!

singurele cuvinte care îmi vin în vârful degetelor sunt: slab și neatractiv în pofida potențialului enorm pe care îl are.

Cu toate acestea, veteranii genului, stratele grei îl pot considera un joc reușit în compania cărui să-și petreacă multe seri interesante. Însă *Divided Ground* nu este deloc un joc care să spargă recorduri de vânzări, nici măcar nu poate fi considerat comercial. Și poate, cine știe, tocmai acest lucru să fie asul său din mânecă.

Claude

LEVEL	Date tehnică
Titlu	Divided Ground
Gen	TBS
Producător	TalonSoft
Distribuitor	TalonSoft
Ofertant	N/A
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafică	10/20
Sunet	06/15
Gameplay	18/30
Feeling	01/05
Storyline	08/10
Multiplayer	05/10
Impresie	05/10



## Stirile Talonsoft: un alt atac israelian...



### Un alt decor. acelasi Panzer?



## Anne McCaffrey sau întoarcerea dragonilor

Literatura fantastică o ovuiește întotdeauna succes la producătorii de jocuri. Lumile descrise în aceasta au creat scenarii perfecte pentru jocuri. Luna trecută v-am prezentat *Dune*, de data aceasta este rândul unui alt joc inspirat dintr-o carte science-fiction: *Dragonriders - Chronicles of Pern*. Dacă în *Dune* observăm o aarecare distanțare a jocului față de roman, *Dragonriders* pornește cu un avantaj: Anne McCaffrey, creatoarea romanului, a lucrat împreună cu producătorii pentru realizarea acestuia. Nu cu mult timp în urmă vă prezentăm un preview al jocului. Iată că jocul a fost lansat, l-am primit și voi încerca să vă prezint ce a ieșit în cele din urmă.

### O lume fantastică

Lumea creată de Anne McCaffrey se găsește undeva în viitorul destul de îndepărtat al amenirii. Dacă vă gândiți deja la mașini, arme, computere, roboți și andraizi, atunci aflați de la mine că vă înșelați. În Pern nu va exista nimic de genul acesta, nu pentru că tehnologia

nu a atins vreodată acest stadiu, ci pentru că omenirea a uitat pur și simplu de ele și s-a întors într-un fel de Ev Mediu, numai că de data asta populat cu dragoni. Cu mult timp în urmă, un dezastru care s-a abătut asupra Pământului i-a determinat pe oameni să plece și să colonizeze alte planuri, iar Pern s-a dovedit a fi noul cămin. Treptat, oamenii au uitat de lacurile din care au venit și și-au întemeiat aici o societate adaptată condițiilor de viață pe care le-au găsit. Din acest punct de vedere, structura socială a Pern-ului este un model. Populația trăiește liniștită și produce bunurile necesare traiului zilnic. Un pericol îi pândeste la fiecare 200 de ani când o cometă trece prin apropiere. Asteroizii care vin cu aceasta se dovedesc a fi mortali pentru populație. Dar, cum una dintre cele mai importante caracteristici ale rasei umane este adaptabilitatea, societatea și-a format un organism pentru lupta împotriva pericolului. Este vorba despre cuiburile de luptători, Weyr, adevărate fortărețe populate de dragonriders și de dragonii acestora, care distrug asteroizii înainte ca aceștia să atingă pământul. Există o adevă-



Lupta contra cronometru

rată structură militară în cadrul acestora, legată de culoarea dragonului pe care zboară fiecare. Dragonii au fost modificați genetic, putând discuta telepatic cu călărețul lor, realizând o uniune perfectă. Weyr-urile sunt susținute cu hrană de la populație. Unitatea între continente și insulele din Pern se realizează prin harperi. Harperii sunt dimensiunea culturală a societății din Pern. Aceștia colectează în cântecele lor întreaga istorie și cultură a societății, având membri în întreaga lume. Baladele și poveștile acestora cuprind fapte de vitejie ale marilor călăreți, luptele puternice duse împotriva asteroizilor, dar și povești vechi despre lucruri demult uitate, cum ar fi cele trei nave cu care au venit strămoșii pe Pern sau cele despre o navă care ar mai arăta și acum în jurul planetei. Cei mai informați oameni de pe planetă sunt harperii, ei comunicând la distanțe mari prin sunetele clopotelor.

### Un luptător fantastic

În această lume fantastică nu putea să nu existe și un erou pe măsură. D'kor, căci despre el este vorba, este un dragonrider. Weyr-ul în care trăiește acesta suferă din cauza unei pier-



Câteodată, grafica este...

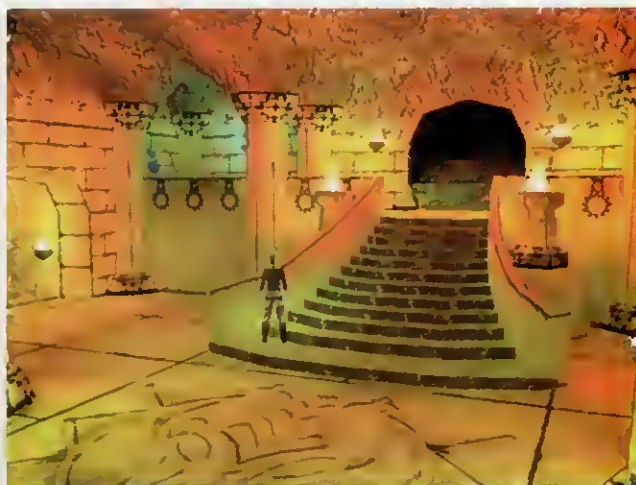


Fort Weyr, la mine acasă





Zenth, dragonul lui D'kor



Interioare la mare artă

deri imense. Weyrwoman, călăreța dragonului de aur, singurul care poate reproduce, a murit în condiții misterioase. Intriga se dezvoltă de aici încolo, jucătorul intrând din ce în ce mai mult în subsolurile societății din Pern. Deși la prima vedere s-ar părea că toate sunt bune și frumoase, vom constata pe parcurs că omul tot am rămâne, iar Aghiujă nu a rămas pe Pământ, ci s-a băgat într-un colț întunecat al navei și a venit și el pe Pern. Intrigile, vanitatea, ticăloșia sunt prezente și în Pern, mai mult chiar decât în dramele lui Shakespeare. Asteroizi care mai cad pe Pern caștin și un virus mortal pentru populația din Pern, iar unul dintre oameni, frustrat de nu știu ce neîmpliniri personale, a hotărât să se răzbune și să se folosească de acest virus ca de o armă chimică. Paralel, găsirea unei noi Weyrwoman și ajutarea diferitelor persoane, care mai de care cu problema sa în prap, se va dovedi a fi o sarcină importantă pentru creșterea prestigiului, o reputație eroului nostru.

Jocul este efectiv plin de quest-uri, unele mai grele, altele mai ușoare. *Dragonriders* nu este însă un simplu quest, ci mai curând un adventure cu elemente de role-playing game. Fiecare puzzle rezolvat îți va aduce puncte în plus la reputație, la inteligență (cunoștințe). Puterea

crește numai prin înfrângerea monștrilor care trăiesc prin cavernele Pern-ului. Viața revine la maxim când mănânci ierburi, crustacee ce trăiesc prin apele mării. Quest-urile trebuie rezolvate, chiar dacă nu în ordinea în care apar, pentru a putea termina jocul. Dialogurile cu personajele pe care le întâlnim sunt cele mai importante. În ceea ce privește lupta, nu vă așteptați la ceva fantastic. Nu există figuri de artă marțiale sau măiestrie mare în lupta cu sabia și nici vrea magie de orice fel. Chiar dacă îți poți schimba unghiul în care ataci, poți executa nu mai trei mișcări: atac, atac puternic și barare.

## ○ realizare...

Grafica jocului arată chiar excelent în anumite momente. Texturile sunt excelent redată, iar imaginile de ansamblu te reduc la tăcere. În schimb, bug-urile grafice sunt destul de prezente. În interioare camera rămâne fixată în anumite poziții și nu se mișcă tot timpul după eroul nostru, chiar dacă el a părăsit camera. Veji avea surpriza de a constata cum D'kor refuză cu încăpăținare să treacă pe unde este loc liber, dar nu are nimic împotriva să intre în cadru unde este stâncă mai mare, și, ce să

vezi?, să treacă până în partea cealaltă.

Melodiile sunt excelent alese pe anumite bucăți, dar unele personaje vorbesc și nu se aud. Cel mai rău însă este să-l auzi o zece oară spunând același lucru și să nu poți să-l oprești până nu termină ce are de zis. La fel, dacă dragonul nu face altceva decât să te ducă dintr-o locație în alta, secvența zborului devine stresantă la zecile de repetări. Interfața este accesibilă pentru oricine, din acest punct de vedere neavând nimic de reproșat. Tutorialele sunt într-un fel incluse în acțiunea jocului sub forma unor mici quest-uri, astfel încât jocul nu prezintă nici un fel de dificultate pentru începătorii în domeniu.

Jocul va plăcea cu siguranță celor care nu caută acțiune fulminantă (în joc, până și urcarea sau saltul pe o stâncă se face prin apăsarea butonului action, fără a fi nevoie de a testa reflexele jucătorului) sau numai lupte complicate, cu tot felul de magii și zeci de eroi pe care să-i împarți în toate colțurile lumii. Dacă însă cauți o intrigă bine construită și o implementare excelentă a acestora în cadrul unui joc, atunci *Dragonriders* este cu siguranță titlul tău.

Sebah



Ista, o insulă ca oricare alta?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Dragon Riders - Chronicles of Pern
Gen	Adventure
Producător	Ubi Soft Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft România tel: 01-2316769
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Storyline	20/20
Impresie	08/10





## Trenule, mașină mică, du-mă acasă, ce aștepti?

S tăteam mai deunăzi cu colegii mei la tacle în fața unei sticle de bere plângându-ne de lipsa de idei noi în dezvoltarea jocurilor. E adevărat că sunt câteva jocuri în producție, și aici aș da exemplu *Master of Orion III*, care vor încerca să aducă un suflu nou, dar până la apariția lor mai e drum lung și multă mămăligă de mâncat. Iată însă că mi-a poposit pe birou *Microsoft Train Simulator*, care nu este altceva decât un simulator feroviar. Să nu vă așteptați la un *Railroad Tycoon 3D* sau un nou *Transport Tycoon*, fiindcă *Microsoft Train Simulator* nu este nici pe departe așa ceva. În

acest joc veți intra efectiv în pielea mecanicului de locomotivă și va trebui să duceți la capăt cu succes diverse „misiuni”.

### Verde

Sincer, jocul mi se pare inedit, deși luând în considerare cantitatea de simulatoare auto de pe piață, nu știu de ce nu s-a gândit nimeni până acum să realizeze și un altfel de simulator. Dar să nu mă lungesc la vorbă și să ne întoarcem la manetele noastre. Deci, după cum spuneam, veți avea plăcerea și onoarea de a sta în cabina locomotivei în fața mulțimii de indicatoare, manete și butoane cu care aceasta este dotată (cine a urcat într-o locomotivă reală știe la ce mă refer). Dacă este prima dată când vezi un tablou de comandă al locomotivei atunci nu-mi mira să te pierzi în toată apăratura prezentă, deși jocul oricum o simplificat foarte mult comenzile. Acestea din urmă *Microsoft Train Simulator*-le-a pregătit un tutorial bine pus la punct, care îi va familiariza cu comenzile de bază ale locomotivei. Dacă veți parcurge acest tutorial, atunci nu veți avea

probleme în stăpânirea cailor putere cu care sunt dotate locomotivele. În cazul în care nu vi se par suficiente informațiile prezentate în tutorial, atunci puteți citi din scoală în scoală Ghidul Mecanicului prezent pe CD-ul jocului în care veți găsi absolut tot ce trebuie să știți despre locomotive, inclusiv istoria, dezvoltarea, construcția, comportamentul etc.

Înarmat cu toate cunoștințele necesare nu mai trebuie decât să te delectezi cu cele 6 trasee presărate de-a lungul și de-a latul istoriei și mapamondului. În cadrul fiecăruia dintre aceste trasee există o serie de misiuni ce trebuie îndeplinite. Fie că înseamnă doar o deplasare de rutină între diverse stații, fie că înseamnă salvarea unei garnituri feroviare rămasă în linie cu locomotiva defectă, fiecare eveniment va avea tot necesarul pentru a-l face suficient de atractiv. După parcurgerea rutei, mecanicul va primi o evoluare în care se va ține cont de toate greșelile făcute pe parcursul drumului. Mă rog, greșelile minore, deoarece erorile grave, cum ar fi deraierea trenului sau ignorarea semnalului roșu se vor penaliza imediat prin ratarea misiunii. Dintre greșelile minore, pentru care vei fi atenționat la sfârșit, aș putea enumera depășirea limitei de viteză, disconfortul pasagerilor cauzat de accelerări și frânări bruște sau de sasierea cu întârzieri în stații.

### Realism?

În privința acestor erori am câteva mici nemulțumiri, și cu această ocazie ating un pic și subiectul „realismul simulării”. Multe dintre misiuni, chiar și cele care presupun deplasări de rutină cu pasageri sau marfă, vor avea pe parcurs diverse surprize care să-l solicite pe mecanic. Cel mai adesea acestea survin sub forma unor evenimente ce necesită reducerea considerabilă a vitezei, până undeva în zona 15-30 mph sau km/h, în funcție de zona în care se rulează. Timpul considerat a fi necesar ajungerii în stații sunt mereu calculați la viteză maximă admisă, ignorându-se zonele de accelerare și de frânare necesare, astfel încât se ajunge în situații paradoxale. Pe un traseu lejer, în care nu trebuie să frânezi prea des, a să ajungi în gară mult prea devreme. În schimb, atunci când traseul



Peisaj urban văzut prin geamul unei locomotive americane



Atenție, se stinge lumina!

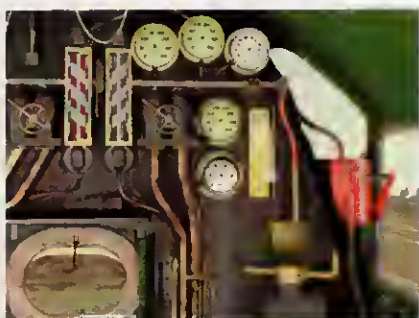


Mugește trenul pe ogoarele patriei.



Hei! Unde mi-e mecanicul-ajutor?





La lopată dăm cu zor, pentru al trenului mers ușor.



Și puflăie...



Nimic nu se compară cu sunetul a două trenuri intersectându-se.

presupune accelerări și frânări dese, ținând cont și de faptul că trebuie să asiguri și confortul pasagerilor, oricât oi încerca să menții trenul la viteza maximă nu vei reuși oproape deloc să ajungi la destinație la timp. Să recuperezi o întârziere nici nu se mai pune problema. În realitate, lucrurile stau un pic diferit. Dacă pe un anumit tronson viteza maximă admisă este, să zicem, 100 km/h, atunci timpul necesar parcurgerii lui este calculat la oproximativ 90 km/h, ținându-se de asemenea cont și de zonele de accelerare și frânare de la începutul și sfârșitul zonei respective. Astfel că, în cazul unei întârzieri, un tren ce în mod normal ar rula cu doar 90 Km/h pe acea bucată de cale ferată, ar merge de data aceasta cu 100 km/h reușind astfel să mai recupereze din timpul pierdut anterior. Din păcate, acest lucru nu este valabil și pentru *Microsoft Train Simulator* unde, dacă ai depășit viteza admisă, se activează imediat frânele oprind trenul și contabilizând o nouă greșeală.

## Sou roșu

Spuneam mai devreme că vei putea admira cele șase trasee puse la dispoziție de



Sper că tipul din *Bridge Builder* își știe meseria.

către *Microsoft Train Simulator*. Și într-o oarecare măsură acest lucru este odevărat, deoarece producătorul *Stainless Steel Studios* a făcut tot posibilul pentru a îmbrăca jocul într-o hoină 3D cât mai atrăgătoare. Dacă ovești un sistem care să permită rularea jocului cu detaliile la maxim, atunci veți putea admira frumusețea peisajelor urbane sau rurale pe care le parcurgeți, osto în cazul în care reușiți să vă dezlipiți privirea de pe ecranele de monitorizare a traseului. Și va trebui să a faceți din când în când, altfel veți risca să călcați bițele onimale sălbotice care au făcut imprudența să pască pe cele ferată la momentul nepotrivit. Faptul că sunteți mecanicul trenului nu înseamnă că sunteți obligat să urmăriți acțiunea doar prin geoul locomotivei, jocul permițându-vă să vedeți și să conduceți trenul din diverse perspective aeriene, inclusiv din interiorul vagonului de pasageri.

Aș mai vrea să amintesc de sunet, care se încadrează în nota de realism pe care producătorii și-au dorit-o pentru acest joc. Tot ce se aude este zgomotul roților zbenguindu-se pe șine, motorul locomotivei și din când în când „claxonul”.



Ah! Să vezi ce-i fac dacă nu mă așteaptă în gară...



Japonia și trenurile sale

*Microsoft Train Simulator* este un fel de pionier în domeniul simulatoarelor, încercând să introducă acest gen într-un nou domeniu. Nu știu dacă vor mai apărea astfel de jocuri, în mod cert însă jocul de la *Microsoft* este unul ce merită măcar încercat. Numai încredințarea cu care se va încerca atingerea destinației cu cât mai puține greșeli face toți banii.

Cloude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Microsoft Train Simulator
Gen	Simulator
Producător	Stainless Steel Studios
Distribuitor	Microsoft
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	35/40
Feeling	05/05
Storyline	08/10
Impresie	08/10





## Balada unei șepci verzi

### Locul de desfășurare:

În comuna Vietnamul de Sud

### Personaje:

De pe stradă

### Decoruri:

Brazii și fagii din grădinița lui Pământiu Copac, pădurar în zonă.

### Producător:

Sericică Cromanon.

### Colaboratori:

Fără.

### Alimente:

3 eugenii cu gust de fleică și o conservă de brânză.

### Mobila:

Lemn de Aluminiiu de cea mai bună calitate.

### Țigări:

Carpați.

## Actul I

Nu era ceață, era fum de la „Carpați”-ul cuiva. „Gata. Pe primul gagi pe care îl văd îl întreb dacă n-are vrea busolă”, spuse cu sarcasmul obișnuit Ghiță Beretă Verde. Într-un acces de ironie, Paraschiv Mitralieră Trepied, originar din Valea Siliconului, spuse: „Bine”. Drumul, da, drumul, de fapt nu era nici un drum. Era a amărâtă de potecă plină de vietnamezi prost dispuși, sau morți. Erau morți deoarece Chițache Beretă Verde, văr primar cu Ghiță și ginere lui Paraschiv, nu știa să-și curețe arma. „Se vede ceva”, spuse plictisit căpitanu’ Cior-



Întotdeauna mai există loc de o bere



Gașca căpitanului Ciortan Ciuruitu





Valea Siliconului, locul de baștină al lui Paraschiv

tan Ciuruitu', privind cerul. Începu să tune și să fulgere. „Ia cred că... da”, declară mulțumit de sine Rachîța Mână de Aur, vrăciul satului și membru într-o asociație fără frontiere. Cipăndela Scufiță Verde, sora lui Ghiță, verișoară cu Chițac, fără nici o legătură cu Paraschiv, dar cu anumite „puncte comune” vizavi de Ciartan (dac-ar ști Ghiță, le-ar rupe picioarele la amândoi), uită ce vru să zică. I se întâmpla destul de des. Probabil i se trage de la plumbul ăla pe



Reacția la tufiș

care l-a luat în cap când a fost la pescuit cu Ciartan. Și nici n-au prins nimic. Ce să mai zic de pisică. A murit în aceeași zi călcată cu bicicleta de papa Ecumenitu. „Eu-ge-ni-e”, se scărpină în buzunar băiatul lui Ghiță, Gagu Beretă Verde. „Ce mă, ți-e foame?” îl chestionă descuroajor Paraschiv. „Nu da că daore”, urlă băiatul și muri într-o explozie de membre superioare, inferioare și organe interne. „Păcat. Avea toată viața în față. Na, mâncăm și noi ceva că e naapte imediat?” apucă să spună Ghiță, după care călcă pe urmele lui fi-su. Ci-

păndela începu să plângă cu lacrimi acrișoare de la vinul de-aseară. „Ia să taci, că..., că..., că te modific acum”, îi șapli la ureche Ciartan, cu mână pe-a grenadă pe care i-o aruncase cineva dintr-un tufiș. „Care ești mă?”, reacționă după vrea douăzeci de minute Paraschiv. „Nu-i nimeni”, răspunse tufișul și mai aruncă o grenadă. Se auzi o invectivă la adresa sfintei plai, precum și a altor lucruri care mai de core mai sfinte. Paraschiv trase în tufiș care trecu în modul „silent enigma”. După toate acestea muri și Paraschiv, deoarece Chițache tocmai se apucase din nou să-și curețe arma. Rachîța privea dezaprobator toată scena. „Iar mi-ai dat de lucru, mă Chițache”, accentuă el. „Acum, ce vrei să fac? Omaoră-mă, dacă ești atât de tare”, mugii Chițache. Rachîța, culesse un RPG de lângă creasta unui vietnamez și se făcu că-l curăță. Chițache explodă ca o nucă. În fine, leșină și Cipăndela. Norac că Zeus e sus și vede. Slabazi, la rândul lui, un flux electric dezinfecant asupra singurului rămas, Rachîța, care deveni îngrășământ. „Silent enigma” își luă sacoașă cu grenade și plecă mulțumit acasă. „Să tot trăiești”, concluzionă el.

## N-am înnebunit de tot

Nu mai un pic. Fiți liniștiți. E vorba de un joc drăguț care inițial m-a făcut să spun „stupid”, dar ulterior, insistând, m-a prins. Numele lui este evident, așa că nu vi-l mai spun. Acțiunea se petrece într-un loc numit Vietnam, în secolul XX, deceniul șapte. Un război aorecare între a jară aorecare, SUA, și a altă jară la fel de aorecare numită - vezi mai sus. Eu, neavând televizor, nu sunt la curent cu lucrurile astea mărunte. Dar am Internet, așa că m-am documentat. După un timp, am terminat de jucat, deoarece

## Unități americane

**Team (or de F-105)** - Este echipajul baretelor verzi. Cu o mână de buzni sau un M16 în mână, lupă și corp de corp. Devenit unitățile războiului solo apăsând pe butonul pentru lămpă de noapte, dar mai răsună claxonul și lămpă de noapte G4, deosebit suport pentru lămpă de noapte de lămpă de noapte.

**M16 (G4) (G4)** - Trime trupul. Mă apăsând, baretele verzi sunt echipate și murele M16 în deșel. Într-o mână, în schimb cu o lămpă de noapte, baretele verzi sunt echipate cu o grenadă de noapte.

**Medic (G4) (G4)** - Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte, dar și cu o grenadă de noapte. Acesta este echipat cu o grenadă de noapte și o grenadă de noapte. Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte.

**Weapon (G4) (G4)** - Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte. Acesta este echipat cu o grenadă de noapte și o grenadă de noapte. Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte.

**Medic (G4) (G4)** - Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte. Acesta este echipat cu o grenadă de noapte și o grenadă de noapte. Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte.

**Weapon (G4) (G4)** - Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte. Acesta este echipat cu o grenadă de noapte și o grenadă de noapte. Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte.

**F-105 (G4) (G4)** - Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte. Acesta este echipat cu o grenadă de noapte și o grenadă de noapte. Este un soldat înarmat cu o lămpă de noapte și o grenadă de noapte.



Cămara de alimente a Cipăndeiei



Chițac incapabilul

s-au terminat cele zece misiuni single-player. În multiplayer se poate juca în două moduri: cooperativ și competitiv. E satisfăcător de incitant, numai că durează puțin. După un timp îți trece.



„Silent Enigma” în acțiune

Dacă vă interesează, puteți juca pe *Bungie.net*. De ce nu mi-a plăcut din prima? Pentru că jocul folosește engine-ul de la *Myth II*, care, cum probabil știți, a apărut în 1998. La vremea lui a fost foarte gustat pentru că a fost într-adevăr 3D. Revenind la engine, este același cu lux de

amănunte. Controlul camerei este identic, cu vechea problemă a perspectivei restrânse. Pentru cei care nu au jucat *Myth II* aș preciza că acesta se face cu ajutorul tastelor sau cu mouse-ul. Libertatea de mișcare este relativ mare, cu limită de perspectivă, ceea ce se dovedește uneori decisiv în a încerca o salvare. Există și o hartă mai micuță, situată în dreapta sus. E foarte bună dintr-un motiv evident, al „overview”-ului, dar te și scapă în cazul în care te trezești că nu-ți mai funcționează camera (dai un clic în altă parte și ai ieșit din impas). Dacă tocmai luptai... „Lood Gome”. O precizare: *Green Berets* nu merge decât dacă aveți instalat *Myth II*. Revenind, principalul motiv al „neplăcerii” mele inițiale a fost imposibilitatea de a trece de prima misiune. Mi-a luat cam a ară să mă obișnuiesc cu controlul camerei, dar am descoperit tutorialul (simplu și eficient) și tatul s-a rezolvat în următoarele zece minute. Scapul primei misiuni este găsirea unei trecători spre munți care să nu fie blocată (de vietnamezi, pietre, prăpăstii etc.). Pe „normal” a trebuit să reîoi misiunea de vreo zece ori. Pe timid a fost prea ușor. Pe celelalte nu am încercat (mai erau până la „legendary” pentru cei cu adrenalină și răbdare multă). Restul misiunilor: diver-

tism audio-vizual. Chiar dacă engine-ul e învechit, are farmecul lui. Peisajele sunt de tip „jungle paradise”, cu perspective superbe, fără paligaane. Bineînțeles, folosește sprite-uri, însă nu m-a deranjat. Singura problemă e că, indiferent de tipul de zonă (muntașă, riverană etc.), arborii sunt aceiași și oțioși de la hartă la hartă. Personajele și obiectele sunt foarte bine integrate, nu există nici un fel de necoordanțe. De fapt, exceptând unitățile Vietcong-ului, tatul e în nuanțe de maro și verde.

## Și totuși, de ce?

Producătorii s-au preocupat destul de mult de amănunte. Unitățile sunt în număr de 18, fiecare cu abilități bine determinate. Există un editor cu care puteți să vă creați nu numai hărți, dar și unități și obiecte. Dacă nu vă place sângele, îl puteți scoate liniștit și pentru totdeauna, mai ales dacă uitați parola. Dacă vreți cruzime, a să aveți parte. O grenadă sau un foc de muniție bine plasat îl va descompune pe nenorocit în mai multe părți componente decât ore. Mâini, picioare, capete, se vor răspândi pe câmpul de luptă sub privirile satisfăcute ale unora și plictisite ale aliora. Dacă repetați figu-



Ziua bună. Ma cheamă Ghiță Beretă Verde. Datoria... mai târziu.



Casa din nori a lui Zeus



## Unități vietnameze

Army of Republic of Vietnam (ARVN)-Trupele reglementate ale Vietnamului de sud. Sunt prezente în unele mături de trupuri fiind cunoscută și denumită ca MTC.

**Atenție:** Este ușor să te amesteci și să adopți obiceiurile, corp la corp. Se poate întâmpla să se transforme în kinkiza, pentru a te scuti.

Pe drumurile de suprafață  
comun de fluviu, Pârâul  
nu este deloc mare, dar  
curentul este puternic și  
sunt puștii și  
afecțiunile sunt multe. Sunt  
demoni ai bolii și  
pe lângă asta, au  
38-42

**17. Informații:** - Cui este  
fidel și pe ce misionar? Anu  
- a 25 de persoane, descoperit în  
mare, dar a trecut în misiuni și  
trăiește.

10. **Interpretare** – în ultimă  
 instanță, de la distanță  
 mare. Are un singur limbaj, în  
 mână, cel al celor de din  
 față și al celor din spate. E  
 foarte puțin înțeles și înțeles  
 puțin, dar foarte înțeles.  
 Cel care înțelege este cel care  
 nu poate să înțeleagă, cel care  
 nu poate să înțeleagă, cel care  
 nu poate să înțeleagă.


**De la mare:** Un foarte bun restaurant este în apropiere pentru zona de relaxare. Timpul nu poate să se lascump singur. E totul cu un Akid7 și o mașină. E greu de clasificat.

10. **Alcune** = în prezenta circula  
 țării este: **NI**, în circulație și  
 expunându-se, **Trage la îndoială**  
 înainte de a se da răspunsul  
 cerut pentru a putea  
 prezenta **la** **NI**, **la**  
**amplas** un singur răspuns și  
 un **reacție** **la** **reacție**



După ce și-a curățat Chitac arma

ra cu grenada, totul se transformă într-o mare baltă de sânge. Armele folosite sunt deosebit de eficiente, mai ales pe vietnamezi. Aruncătorul de grenade, după ce vă învâtoji cu el, este fenomenal. Practic, nici un chirurg de pe lumea asta n-ar putea face același lucru.

M16-le sunt și ele de invidiat: precizie și eficiență. Aveți și explozibil pentru obiective mai mari: clădiri, depozite, locuințe, grădinițe, maternități. Strategia este și ea un punct forte. În fiecare misiune începi cu un căpitan, un medic, trei berete verzi și un specialist în arme. Fiecare are o armă de bază, de obicei M16 plus abilități speciale. Acestea sunt diferite de la o unitate la alta și la unele în funcție de misiune. Spre exemplu, căpitanul poate solicita susținere aeriană, poate folosi explozibil, poate plasa încărcături de semnal și avertizare, bineînțeles în funcție de misiune. Cele mai eficiente unități sunt tateși beretele verzi. În anumite situații pot face față unui număr impresionant de vietnamezi. Păcat că Al-ul este echivalent cu al unui melc descendent dintr-o familie de genii. Tatul depinde de voi și de strategio pe care o folosiți. O să observați că dacă nu sunteți atenți, suptrupă va trage în pământ până la consumarea irevocabilă a muniției. Dintre amănunte, cel mai sugestiv or fi acela al vietnamezului care maoare secerat de un M16, îi sare spectaculos scufia de pe cap, după care cade și rămâne legănându-se liniștită pe apă, sub bătaia vântului tropical. Frumosa! Urechea cititorului este mângaiată permanent de sunetele mlaștinii și ale pădurii. Fond muzical nu există. Nici nu trebuie. Zgomatele aferente sunt suficiente. Cele mai frumoase sunt ale mortierelor și grenadelor:  Bum-ul sună ascendent-descendent cu amplificarea basului. Întru deplină satisfacere a pre-

tențiilor voastre auditive. Personajele dispun de o ironie tipic „soldat american superpregătit și subeducat”. Grija la vegetație. Vietnamezul nu doarme, e ascundoreș și vigilent ca un geniu descendent dintr-o familie de zăgani. Dacă vă ascundeți după vreun copac, faceți-o pentru perioade scurte. Copacul nu rezistă la marte. Copacul e... stupid.

## Actu! II

Cipăndela se trezi la auzul unui zgomot asemănător cu al IMS-ului proprietate personală. Deschise ochii. Întineric. Noapte. Pipăi noroiul până atinse ceva ratund, moale și lipicios. Era un achi. Scuipă încuiat și îl nimeri. „Piciorul, au piciorul!”, debită răsuffat ea. „Cred că o doare piciorul”, om debitat și eu. Cu o mișcare de rotație antiorară își luă piciorul, și-l puse sub cap și odarni la loc. Brusc.

Continuarea într-alt număr.

Locke

LEVEL	Date tehnică
Titlu:	Green Berets
Gen:	RTS
Auto:	Jared Taylor
Distribuitor:	Take-Two Interactive
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	13/20
Impresie:	07/10



# THE STING!



„Am crescut de mic printre ei și am ajuns unul de-al lor”

**S**alut! Înainte de a începe vreau să mă prezint. Știu că așa este frumos. Așa mi-a spus și mama de când eram mic: „Fiule, ține minte, oriunde te duci și cu oricine vorbești, nu uita în primul și primul rând să te prezinți. Numele pe care îl porți ar trebui să-ți facă cinste. Nu pentru că te-ai trage dintr-un neam de nobili sau ai avea nu știu ce sânge în vene, ci pentru că asta este cartea de vizită.” Hei, și dacă ați și cât de folosit mi-a fost acest lucru. Numai a singură dată mi-a adus ghinion, dar deja bat câmpii și vă plictisesc. Pafim! A, nu vă plictisesc, atunci permiteți-mi să mă prezint. Mă numesc Matt. Matt Tucker, dar prietenii îmi spun simplu Matt. Da, da, nici o grijă, puteți să-mi spuneți Matt. Nu, nu mă supăr. Chiar dacă ne cunoaștem doar de două minute parcă ați fi prietenul meu de-a viață. Simt că aș putea să vă povestesc toată noaptea, fără întrerupere, dar mi-ar fi teamă să nu vă gândiți ce vrea nebunul ăsta de la dumneavoastră. Stați să mai comand un rând de băutură și continuăm.

Cum? A, da, să nu fie prea tare pentru că noaptea doar ce a început. În regulă.

## După o dușcă de lichior

Hei, să ne întoarcem la poveștile noastre. Da, sunt de prin părțile astea. De fapt, în orașul ăsta m-am și născut. Nu a trecut foarte mult timp de atunci, dar parcă am trăit o mie de ani. Deh, este un orașel micuț, cochec și plin de locuri frumoase. Dacă nu sunteți prea ocupat, mâine pot să vi-l prezint din cap în coadă. Avem muzeu, grădină, cinema, dar și o zonă industrială și un port. Doar suntem la marginea oceanului, cum să lipsească așa ceva. Tot ce se poate. A, și baruri. Nu sunt multe. Cinci în tot orașul, dar nu știu ce m-aș face fără ele. Aici găsesc oameni foarte utili în meseria mea. Pe aici îmi petrec jumătate din viață, dar ce să-i faci. E plin de femei frumoase și hați, altceva nu găsești. De ce spun că sunt utili în meseria mea? A, nu! Vă înșelați! Nu sunt polițist. Ce, am

eu față de polițist? Hei, vedeți. Nu mai faceți confuzii de astea pentru că mă jignii. Sunt hoț. Da, și nu mie rușine cu asta. Am crescut (de mic) printre ei și am ajuns unul de-al lor. Cu asta m-am ocupat de când mă știu, și credeți-mă, nu e o viață ușoară. Numai pielea de pe spatele meu știe câte a pățit din cauza asta. Zece ani am stat la mititica. Zece ani grei la care mă gândesc cu groază și acum. Greu mai trece timpul acolo. N-am ieșit de mult de acolo. O, nu vă speriați. N-am venit cu alte apucături de acolo, dar de hație tot nu m-am lăsat. Vă gândiți probabil că zece ani nu au fost de ajuns să mă dezvețe. Așa este, dar nici cu o sută de ani nu m-ar dezvăța. Nu m-aș lăsa de meseria asta pentru nimic din lume. Și nu o fac pentru bani. Bani am destui să mă plimb cu taxiul în fiecare zi. Sunt mașinile alea galbene care se plimbă tot timpul prin oraș. Da, le-ați văzut. A, ați și fost cu unul astăzi? Aveți grijă că sunt mari hați. Ghicesc imediat că nu sunteți de prin împrejurimi și vă taxează peste măsură. Și ați tre-



Eu la hotel



Eu și câinii fierbinți



Eu pe pod

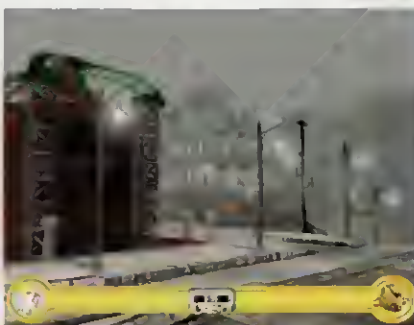




Eu după ușurare

cut pe lângă o clădire mare, impunătoare, dar cu un aer înspăimântător. Da, o știu. O știu chiar prea bine. Este Ministry of Light. Hrrrrrr! Un coșmar clădirea asta pentru mine. Cel mai bun prieten al meu, Sinclair, este acum acolo. Nu știu cum, dar au pus mâna pe el.

Mi s-a uscat gâtul de la atâtea vorbă. Mai comondăm ceva. A, faceți cinste. E rândul dumneavoastră. Frumos. Vă mulțumesc mult. O vodcă la gheață te rog. Dar, să reluăm discuția. Aveți dreptate, închisoarea a fost o experiență traumatizantă pentru mine. Tocmai de aceea plonfiez cu atenție fiecare furt. Da, le plonfiez și înainte, dar, după nu știu câte lovături, am devenit cam neglijent și m-au prins. Acuma e altceva. De ce? Zece ani în închisoare n-am făcut altceva decât să gândesc. Mintea mea nu mai funcționează ca înainte. E ca o cameră de filmat. Pur și simplu mă așez la biroul meu și am un birou foarte frumos, chiar dacă stau la hotel. Iau o foaie de hârtie și închid ochii. Totul apoi se petrece ca într-un film. Văd exact locul de unde vreau să fur, persoanele care sunt în jur, mișcările pe care le fac oceaia, vederea pe care o au asupra locului, totul cu o exactitate excepțională. Nimic nu rămâne necercetat. Fiecare unghi al clădirii și interioarelor este în mintea mea. Pot să derulez banda înainte și înapoi până când găsesc soluția optimă. După aceea, e timpul acțiunii. Bineînțeles că fur tot ceea ce găsesc și pot căra. Sunt și eu om și nu pot să car lucrurile foarte grele. Când e nevoie mai iau și niște complici pe care îi găsesc pe aici. Nu, nu pe oricine. Trebuie să aibă anumite calități și cel care mă va ajuta. Bineînțeles că împărțim după oia bunurile. Dar, fiți fără grijă, sunt de ajuns pentru fiecare. Poftim? Evident că



Orașul meu

nu pot să mă duc după aceea cu bunurile furate prin oraș, dar nici nu trebuie. Știu că au metadele lor, și cercetează până și seria bancnotelor. Tocmai de aceea le vând unui prieten bun de-al meu, care are un magazin sau cuiva care este interesat de obiectul respectiv. Nu, la furt nu mă duc cu taxiul. Am mașina mea. De fapt, există chiar un dealer de mașini la noi în oraș, și, pentru banii potriviți, poți să-ți faci rost de o buchiță bună. Unele le cumpăr tot de la un prieten, și uite cum se pun lucrurile pe roate. Vă interesează? Vreți să încercați și dumneavoastră gustul aventurii sau aveți o gaură în buget pe care vreți să o acoperiți? Nu, e prea mult pentru dumneavoastră. Bănuiesc eu de când v-am văzut. Nu, nu, nu v-am mai spus? Nu o fac pentru bani. Sau mai bine spus nu numai pentru bani. Adrenalina este de vină. Mai ales că acum lucrez la un plan peste măsură de greu. Ați auzit de *Sting*. Da. E cel mai râvnit și va fi următoarea mea spargere. Să nu mai spuneți la nimeni pentru că mă băgați în necazuri mari.

Dar e cam târziu și v-am umplut timpul cu tot felul de prostii. Ne mai vedem, cum să nu. Orașul ăsta e bătut de mine dintr-o parte în alta toată ziua. Știți, îndatoririle de serviciu sunt de vină. Îmi pare rău că nu vreți să vă olătuți echipei mele. De curiozitate totuși, cine sunteți? John Smith. Și dacă nu vă e cu supărare, cu ce vă ocupați? A, sunteți game designer la *Neo*. Cum, vreți să faceți un joc din povestea mea, cu o grafică 3D în stilul desenului animat? Cui dată treabă... de filme făcute după viața unor am mai ouzit, da' de jocuri ioc. Bof! Și onuțați-mă dacă ați avut succes. Acum, nu vă supărați, dar se pare că iar nu am noroc. În loc să



Eu și ușa. Ușa câștigă...



Eu vorbind cu stălpul



Eu uitându-mă la poze din alea...

opar și eu într-un film din care să-mi iasă și foi-mă și ceva băneț, opar într-un joc. Nu mă interesează pe mine, damnu! Și ce dacă calculatoarele sunt industria viitorului? Da, lămurii-mă cu ceva. Firma dumneavoastră unde își are sediul? În orașul vecin, la 50 de km. Și aveți multe calculatoare acolo?

Sebah



Eu între uși



Eu și lanțul

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Sting
Gen	Adventure
Producător	Neo
Distribuitor	JoWood Production
Ofertant	N/A
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	18/20
Sunet	08/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Storyline	18/20
Impresie	09/10





## De la copil la pirat sunt doar câțiva ani... lumină

Când Col Johnston își pierde totă minieră spațială, își ia nava în spinare și lumea în cap, atunci avem de-a face cu *Independence War 2 - Edge of Chaos*. Info-gromes și Particle Systems au considerat acest gen de poveste foarte interesant și, din furtună, succesul primului *Independence War*, au hotărât că pot să brodeze (după câteva cursuri intensive cu bunicuța...) în jurul ei un joc de să-ți fie mai mare drogul să-l instolezi (doar 500 MB pe HDD), să-ți privești într-oul și să te opuci să te simulezi spațial 24 h/zi.

### Incipit

Felix Johnston este un tată „natural”, cu un singur copil (Col Johnston) și o slujbă cam neprielnică d.p.d.v financiar. Fiind el minier în sis-

temul Hover's Woke Alpha, stă toată ziua cu nava lui utilitară ogățată de un asteroid și extrage din el tot ce-i mai bun, mai puțin untdelemn (de la bunica, desigur). Între timp, copilul Col își ține totă de mână și îl ajută în procesul de extracție. Într-o bună zi, tata îl trimite acasă pe Col. Între timp, the bad guy, Caleb Moos, un vechi „amic” de-al lui Felix, îi face o vizită explozivă. Nu după mult timp Col devine fiu de prof stelar, împreună cu încelșor în vid, în timp ce Caleb Moos râde malefic în fundal. Și uite-așa vioța crudă îl ia în primire pe micuțul și neexperimentatul copil, care, însoțit doar de un prieten virtual, o conștiință afro-americană implementată unui chip, o ia pe drumul pierzoniei, al hației și al crimei.

Și totă că revin la bunica... ce stați așa perplecși și nu spuneți nimic? Credeți că om în-

nebunit de vorbesc despre bunicuțe și nove stelare? Eu cu siguranță nu... poate producătorii... Să pun trei reflectoare pe situația asta confuză și să clarific puțin lucrurile: Col al nostru se repede din Hover's Woke Alpha direct în The Effrit, o furtună spațială permanentă care face ca senzorii să aibă mari dificultăți în a percepe ceva în interiorul ei. În mijlocul acestei nebuloase șade un Biobomber. Nu, în ciuda numelui ofensiv, Bb-ul nu este o ormașă, ci o navă de fertilizare, de teraformare. Bebele ăsta o plecot de pe Pământ într-un timp pe care nici... bunica nu și-l mai aduce aminte. Pe parcurs, în loc să ajungă pe o planetă stearpă și să o fructificeze (mă rog, teraformeze), o ajung în mijlocul Effritului și, nemiavând nimic de fertilizat, o început să vegheze. Ei, drogi mei, aici intervine „buni” (aka „mom'mare”)

## Nu semeni cu bunicuța!

Lucretia Johnston a fost pirat la vremea ei (aici se termină mitul bunicuței blânde, cu părul alb și ochelori, care știe să gătească dumnezeiește, și începe mitul bunicuței dure, cu priviri de oțel, care nu frământă oluțul de cozonac, ci frământă înomicul cu PBC-uri, disrupătoare și rochete urmăriitoare) – o femeie dintr-o bucată, sigură, și șef, și lider, și mamă uneori..., pentru că l-a născut, la un moment dat, pe Felix, totă cel asasinat al lui Col, la nouă luni după ce i-a dat ultimul sărut unui necunoscut (zis și Bunicul), un ins șarmant până la exasperare, probabil, dacă o reușii să... șormeze o asemenea die-hard grandmo'. Această bunică lăudabilă o pus privirile pe BeBeul oscurs în Effrit și vite-așa Biobomberul o devenit bază de operațiuni pentru pirați, 'cuja avea la dispoziție o flotă alcătuită din nu mai puțin de 30 de nave, din care, în momentul în care Col ajunge la Bb, nu o mai rămăs decât un fighter, condus inițial de însăși Lucretia, pe care nepotul pune mână după un lung și anevoios antrenament... de trei minute. Și uite-așa Col o ia pe drumul gloriei, al



Vă rog, se poate mai patriotic?

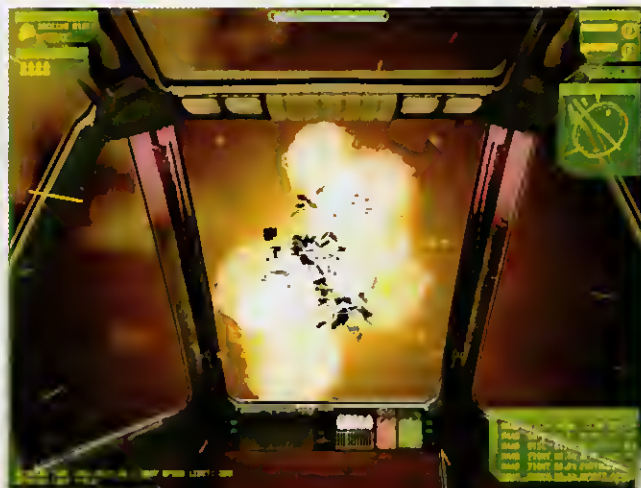


Ce DS9, ce Babylon 5?





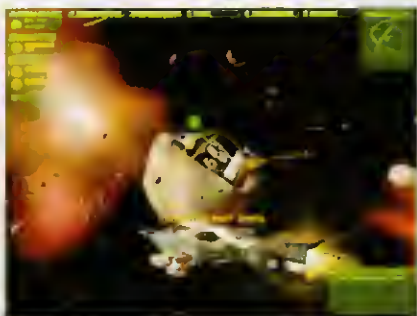
Veșnicul „înainte...”



... și după”

victoriei și al bogă... Aici banda se strică!

După a primă misiune rezolvată cu succes și după câteva plimbări prin spațiu, de calo calo, cârând tot soiul de pachete pentru un dubias, în schimbul unui laser cu rată mare de tragere și a unor disrupatoare pe care nici măcar nu le poți instala, într-o pauză de reclame, core pentru Cal durează nu mai puțin de 15 ani. Într-o bună zi, după ce reușise să aducă ceva celule energetice care să-l facă pe bebe activ și să înceapă să-i meagă mașinăriile (o gamă întreagă de macarale, ateliere, fabrici, uzine și industrii naționale), pleacă să aducă din debaraua fastei



Cu atât de multă poliție în zonă, tot timpul te paște amenda

locuințe (adică cea a decedatului tată) a navă utilitară, de care bebel are nevoie așa cum are nevoie un apartament de aspirator sau o buclărie de un aragaz. Dar, chiar când să se întorcă în Effrit, Cal dă peste Caleb Moas, care, după ce crezuse că o iăial răul din rădăcină, vede că a sărit a așchie nu departe de trunchi și se hotărăște să îi dea foc cu laserele, ca să termine o dată pentru totdeauna cu familia de „ghimp” în caaste”. Dar intervine poliția și îl ia pe Cal din fața armelor lui Calbe Moas doar pentru a-l arunca în pușcărie, unde eroul nostru își petrece, după cum spuneam, nu mai puțin de 15 ani.

## Cum zboară timpul...

... când te distrezi. Dar când stai în pușcărie, între patru pereți, 15 ani trec în așa hal în-

cât li se ăud pașii tăișâiți și li se văd urmele gălbui pe care le lasă pe toți pereții și pe fizianamiile pușcăriașilor. Așa se face că jucătorul abia își dă seama despre cine este vorba în filmul „Fifteen Years Later” (coprod. Particle Sys./ Infogrames) pe care am avut acazia să-l văd de curând pe ecranul monitorului. Un Cal Johnston îmbătrânit (maturizat, ar spune unii) și a șleahță de ciudați, toți realizați destul de urât (spun asta după ce am văzut ce se poate face în privința animației faciale în *Final Fantasy: The Spirits Within*), evadează din acea high-security prison. De acolo se reped până la grandma's place, de unde începe toată aventura. Fiecare din membrii echipei de pirai (Cal, Jafs, Lemuel, Azraelle și Lori) se descurcă cum poate mai bine. De pildă, după ce Cal face dintr-un transport spațial praf stelar, Jafs vine cu un „comion” și duce toate bunătățile înapoi în bază, unde se pot vinde sau folosi în procesul de producție (dat fiind că baza bunicii e datată și cu ateliere).

În fine, fiind el un space simulator, *Independence War 2 - Edge of Chaos* aduce tot ce oddea primul *I-War*, dar îmbunătățit. De pildă, modelul fizicii newtoniene s-a păstrat și efectele inerției se fac simțite la tot pasul, ceea ce face ca virajele bruște la care visează un jucător de sim-uri arcade (dacă poate exista așa ceva) să rămână... vise.

Alul este agresiv. În timpul primelor misiuni, jucătorul neexperimentat (care încă nu știe tastele, mai ales că acestea nu se pot configura din meniul jocului) se pierde pur și simplu între inamici, linii, treide-uri și stele. Și, la urma urmelor, nici nu e prea mare pagubă dacă te pierzi puțin prin sistemele solare ale celor două star cluster prezente în joc, pentru că sunt peisaje care fac tot deliciul jocului (și care pot fi vizitate foarte comod, pentru că există posibilitatea de a călători la viteze enorme fără me-reu-prezentul în simulatoarele spațiale hyper-jump, adică jucătorul se poate uita pe geam și în timp ce nava merge cu câteva zeci de mii de kilometri pe secundă). Am stat cu colegii și

am căscat gura la planete cu inele, la furtuni permanente (gen The Effrit), om trecut pe lângă stele de toate dimensiunile și concluzia a fost una singură: grafica din *Independence War 2* merită a notă considerabilă (la nivelul unui space shooter). Pe un CD cu artwork-uri din *Independence War 2* am văzut cum s-a lucrat la fiecare model de navă, cât de detaliat și de multipoligonal este fiecare obiect. Am a singură obiecție: deși jocul are (ca mai toate space shooterele) a enciclopedie care cuprinde toate armele și navele, nici un obiect nu e reprezentat 3D, ba uneori nu e reprezentat deloc, nici măcar printr-o poză. Altfel, no objections...

Există și multiplayer și împătimii de space shootere vor fi fericiți să audă că pot să se laseze și să se misileze printre aștrazi și asta în timp ce ascultă un soundtrack superb în fundal (dar de care Mița, care joacă anacronaxurile lui, s-a cam săturat...)

Așadar, avem de-a face cu un space shooter cu tendințe de space opera, un joc care încearcă să atingă dimensiuni epice și, într-un fel, reușește. Și, în plus, e cu bunica...

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Independence War 2 Edge of Chaos
Gen	Space sim
Producător	Particle Systems
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Canimpex tel.: 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	09/10





Încă o dată, MARȚIENIIIIII

Au trecut nouă luni. Nouă luni de teroare, frică, groază, foamă, sete și altele. Motivele sunt mult diferite de ce ar crede unii sau alții. Niște extrateresți foarte răi, cruzi și inumani au atacat pașnicii locuitori ai Terre. Restul e simplu. Pământenii, luați prin surprindere, nu prea au mai avut timp să reacționeze. Oricum, ar fi avut nevoie de vreo încă cincisute de ani de avans tehnologic ca să poată face ceva. Prin urmare, Pământul a fost nevoit să semneze un tratat de pace cu cattenii (așa-și zic ei), tratat echivalent cu înfrângerea. În numai nouă luni întreaga infrastructură umană s-a dus... de răpă. Guvernele au fost dezintegrate împreună cu forțele de apărare, într-un mod mai mult sau mai puțin dureros. Economia a căzut. De orașe s-a ales praful și pulberea. Supraviețuitorii s-au trezit băgați în lagăre de concentrare. Pământul a ajuns să fie condus de trădători, așa-ziși „pacemakers”, în slujba invadatorilor. Trist, nu?

## Unele lămuriri

Precum bine v-ați dat seama, e vorba de haina nouă a unei povești de când lumea, mai exact de pe vremea marțienilor. Extraterestrii vin, sunt mai avansați tehnologic (altfel n-ar fi putut veni), țin o mică demonstrație de forță și Pământul e gata cucerit. Unii pământeni își acceptă liniștii soarta în timp ce alții încearcă să facă ceva. Se naște mișcarea de rezistență, de obicei denumită „The Resistance”, și, bineînțeles, mai există cei neutri, care trăiesc în subterane, original denumiți aici „scavengers”. În aceas-

tă încrengătură de intrigi intri și tu în scenă. Ești o femeie și te numești Angel Sanchez. Inițial ești în posesia unei scrisori prin care mișcarea de rezistență s-a decis subit să te recruteze. Dar nu oricum. Trebuie să treci prin două misiuni-puzzle, a căror rezolvare va dovedi cât ești de capabil(ă). Apoi vei avea parte de alte câteva misiuni (mai exact 16 plus 5 opționale) prin care vei încerca să eliberezi pământul de nemerici. Angel nu este singurul caracter pe care îl folosești. Mai există încă trei, fiecare cu abilitățile lui speciale: Claire este atletă, Jimmy e demolator și Leo tehnician. Pe parcursul jocului ai posibilitatea să treci de la un caracter la altul, pentru a îndeplini sarcinile destinate fiecăruia. Vei fi purtat prin locații de genul magazin, stradă, subterane, biserică, studio TV, spital, depozite unde vei întâlni o serie de personaje, unele prietenoase, altele nu. Lupta este prezentă destul de frecvent, cu unele mici „ciudățenii”: în timpul unui dialog orice contact cu cei din jur este blocat, bineînțeles și lupta, atacatorii rămânând imobili în cele mai „active” poziții; Angel, a femeie absolut normală, îi rupe în bătaie pe munții de extrateresți numiți catteni (două picioare și sunt istarie). Probabil sunt buni în „gașcă”, dar zera într-o confruntare „ca-ntr-o bărbăție”. Gestică personajelor e puțin cam nepotrivită. Să fim serioși, nu te „înținzi” de plictiseală când te caută toată suflarea inamică să-ți rupă picioarele. Dar cum scopul scuză mijloacele, trecem peste asta. Victoria contează. În rest, nimic spectaculos. Armele sunt variate – de la băte de baseball și cuțite până la dezintegratoare extraterestre. Puzzle-urile sunt simple, iar dacă se com-

plică, e mult până faci unul deoarece se tot repetă – tragi de mănere, apeși butoane, cauți cartele de acces. Cele mai complicate sunt acelea în care trebuie să-ți poziționezi fiecare personaj, simultan, în locuri diferite pentru a deschide cine știe ce poartă, ușă etc. Alul personajelor cu care interacționezi este „selectiv”, funcție de situație, lumină, punct de vedere, moment al luptei. Te va surprinde cu siguranță deoarece nu vei ști niciodată cum va reacționa respectivul. În ceea ce privește conversațiile, sunt cam seci și de multe ori variante apuse de răspuns duc la același rezultat. Umorul lipsește cu desăvârșire. Practic nu există. La fel de trist, nu?

## Și în fine...

Jocul este, până la coadă, un third-person single-player action-adventure, la fel de plictisitor ca și descrierea. A fost creat după o celebră serie de nuvele SF ale scriitoarei Anne McCaffrey, serie numită Freedom. Pat să vă spun că acestea merită toată atenția, deoarece par a fi mult mai interesante. Grafica este dezamăgitoare ținând cont de resursele pe care le solicită. Paligoanele sunt atât de evidente că-ți iau ochii. Singura rezoluție accesibilă e cea de 800x600 16 biți și nu se pot seta decât gamma, luminozitatea și textura. Colaana sonoră este acceptabilă, chiar dacă nu se potrivește cu acțiunea. Un lucru bun este acela că personajele varbesc și noi fericirile le putem auzi, mai puțin când mor (în chinuri sau altfel). Un pic de intonație, în funcție de situație (la uitel! Fac și poezii), nu ar fi stricat. Interfața este foarte accesibilă. Personajele sunt facil de controlat și manevrat, tastele funcționale puțin, ușor de reținut. Per total e un joc bun pentru cei ce au făcut de curând cunoștință cu PC-ul. Pentru ceilalți... la alegere. Pentru mine a reprezentat doar un lung șir de deja-vu-uri care mai de care mai samnoraase.

Locke



Până aici i-a fost!



Cine o fi frumosul acela din oglindă? Eu?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Freedom: First Resistance
Gen	Action/Adventure
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România
Tel.	01-2316769
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	32 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	09/15
Gameplay	16/30
Feeling	01/05
Storyline	10/20
Impresie	06/10







## Soluție destinată protecției antivirus la nivelul serverului de e-mail

AVX pentru MS Exchange este o soluție destinată protecției antivirus (virusi, torieni, viermi, backdoor și coduri rău intenționate) la nivelul serverului de e-mail. Sunt filtrate atât mesajele care intră sau ies din sistemul informatic cât și mesajele interne.

AVX pentru MS Exchange asigură protecția utilizatorilor prin filtrarea tuturor mesajelor, urmând ca spre clientul de mail de pe fiecare stație să fie livrate doar mesajele care nu conțin nici o infecție. Astfel se previne trimiterea sau recepționarea oricărui mesaj infectat din exteriorul/interiorul sistemului informatic.

### Cerințe sistem

#### Cerințe hardware:

- Procesor: minim Pentium II 400 Mhz
- Memorie RAM: minim 128 Mb
- Spațiu minim pe harddisk: 200 MB (recomandat 500 MB)

#### Cerințe software:

- Sistem de operare: Windows NT 4.0 SP4 sau Windows 2000 SP1
- MS Exchange 5.5 SP3 sau MS Exchange 2000 SP1
- IE 4.0 sau superior

### Caracteristici

- Detectează peste 55.000 semnături de virusi inclusiv cei din RoWMList
- Se instalează pe MS Exchange fără a fi necesar să fie instalat și pe sistemul din rețea
- Scanează atât corpul mesajelor cât și atașamentele acestora
- Scenariul se realizează în timp real, fără încetinirea traficului e-mail
- Actualizarea bazei de semnături de virusi se realizează automat prin internet fără a fi necesară intervenția administratorului
- Permite selectarea opțiunilor: ignoră, dezinfectează, șterge sau include mesajul infectat într-un director carantină situat pe server
- Noile mail boxuri create sunt în mod automat protejate
- Avertizează administratorul prin NetSend și/sau e-mail asupra mesajelor infectate
- Generează mesaje în log cu privire la acțiunile desfășurate și virusii detectați
- Conține tehnologia AVX și motoarele de scanare din AVX Professional, produs certificat ICSA Labs
- Conține tehnologia AVAST recomandată de Microsoft pentru MS Exchange

# Mesaje "curate" printr-un server protejat.

[www.avx.ro](http://www.avx.ro)



## Un RPG cum nu s-a mai văzut.

C a orice început, e greu. Așa că o să încep cu o destăinuire... Într-o dimineață, pe când mă pregăteam și eu să mă culc, mă trezesc cu Mitza la ușă. Mă scarpin în cap și îl întreb ce vrea. Răspunsul vine mai devreme decât mă așteptam. „Cialane”, îmi zice el, „știindu-te pasionat de *Daggerfall*, te rog să scrii și tu un articol să vadă și tinereii cam ce jocuri se făceau pe vremea noastră...”

Uimit, ca țiganul care s-a trezit peste noapte primar, fac ochii mari, mă mai scarpin încă o dată în cap, accept și mă duc să mă culc (nu înainte de a-i arăta domnului redactor ușa).

Acum că m-am trezit, arzând de nerăb-

dare de a arăta lumii întregi că și în preistorie se făceau jocuri bune, voi începe ca orice om normal cu un...

### Cuvânt înainte

Totul a început când o mână de oameni, pe numele lor *Bethesda* au vrut să revoluționeze lumea RPG-urilor cu al lor *The Elder Scrolls: Arena*. În mare parte au reușit. Zic în mare parte, deoarece *TES: Arena* era un joc plin de bug-uri, bug-uri care au descurajat pe mulți dintre posibili jucători. Totuși, au înregistrat un mare succes, fapt care l-a determinat să lucreze la o continuare, *TES: Daggerfall*, despre care vă voi vorbi acum.

## Povestea-i poveste

„de neuitat cu zmei și zâne și fete de împărat”, după cum zicea „binecunoscutul” cântec cântat de abramburei. Numai că aici zănele sunt goale și fetele de împărat preferă un Necromancer King în locul demodatului Făt Frumos. Zmeul ești tu.

La început povestea e simplă, urmând a se complica foarte mult pe parcursul jocului. Tot ceea ce face deliciul marilor consumatori de RPG-uri e aici. Vrei romantism? Există!... Vrei trădare? Iuda e găinar pe lângă ceea ce vei găsi aici. Căflea? Trage o tură în cel mai apropiat dungeon și-ți va ieși pe nas. Asta ca să nu mai amintesc de magie (subiect tratat mai încolo).

Cheful începe când regele Iysandus, un om „pâinea lui Dumnezeu”, moare. Acuma poate că o să-mi săriți în cap: „Păi, dacă era așa de bun și drept, înseamnă că a ajuns în loc luminat, în loc cu verdeață, și nu știm de ce ne mai plictisești cu povestea asta răsuflată!“. Aici oji cam avea dreptate, însă lăsați-mă să termin ce am început. Și pe cât de așezat era în timpul vieții pe atât de zurbagiu devine după ce moare, bântuind străzile orașului Daggerfall, băgându-l în sperieți pe bieții foști supuși și cerând răzbunare.

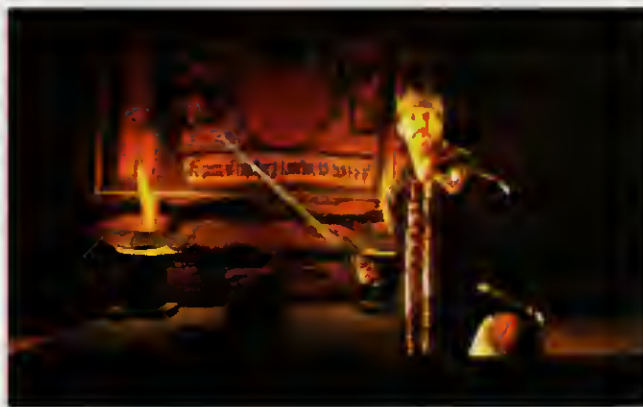
Cam asta este tot ce Ji se spune la început, dar... Dar ceea ce pare la început o poveste răsuflată se transformă în aventura vieții tale și pe parcurs se complică extrem de tare, ducându-l la extaz pe orice pasionat de RPG-uri, și nu numai.

## la calul meu și du-te...

Tu ești trimis să te joci puțin de-a Colombo și să descoperi cam cine l-a determinat pe săracu' rege să moară și să devină ceea ce a devenit. În plus, ca dovadă că PTTR-ul și-a băgat coada până și în jocuri, Ji se dă misiunea de a afla cam ce s-a întâmplat cu o scrisoare care numai la destinație n-a ajuns. Toate acestea află din filmulețul de la început (care Jin să



Și așa l-am reîntâlnit pe bunicu'.



Mai încet cu muzica aia că vin și vă hăcui!!





### Mască de hochei? Am! Șuba de la tata? Am!...

spun că nu e ceea ce s-ar numi un intro mese-riș), filmuleț cu actori reali, pe atunci neștiindu-se prea mult despre filmulețele făcute cu engine-ul jocului. Te trezești într-o peșteră, unde ești înștiințat de un textuleț, pe cât de succint pe atât de galben, că ai naufragiat și te-ai ascuns în respectiva peșteră atât de bine încât nu mai găsești ieșirea. Atât vă zic, iar ca să aflați mai mult, jucați *Daggerfall*.

### Pe-un picior de plai...

Un cuvânt despre terenul tău de joacă. Se numește Tamriel și este un regal în toată regula. Ca un mare devaratar de mud-uri, n-am putut să nu fiu impresionat de grija cu care Bethesda a creat lumea în care tocmai te-ai aruncat. La început au împărțit regatul în provincii. Cum provincie fără nici un oraș nu s-a mai văzut, au pus orașe (și nu puține: 820 la număr), pe care le-au populat din plin. Unde mai pui că pe lângă orașe există mai un templu, mai un dungeon și alte chestii bune la regatul amului.

Netrăind în raiul comunist, s-au gândit că oamenii trebuie să se închine la ceva. Așa s-au născut zeii (sau Daedra Princes, cum sunt numiți în joc). Orice om normal s-ar fi oprit aici, însă ei nu... nici pe departe. Ca orice zeu care se respectă, trebuiau să se amestece... așa că o să ai ocazia să mai stai la o tacla cu domniile zeilor. Nebunia continuă... AU CREAT CALENDARUL, care nu e pus numai de decor, existând zile de

sărbătoare în care tot timpul se întâmplă câte ceva, mai un prânz gratis, mai o berică, mai un free healing șamd. Ca să mă uimească și mai mult, au creat un sistem juridic (cam rudimentar, dar există) care funcționează... De exemplu, nu poți dormi pe unde apuci. Cum ai pus și tu capul jos, răsare garda care te saltă și te duce să dormi la răcaare... Dacă totuși ai chef să dormi în oraș, te duci frumușel la un han, îți închiriezi o cameră și poți să te adihnești liniștit. Ar mai fi o soluție, dar mai încoala.

Partea proastă e că pentru fiecare mănărie pe care o faci, reputația ta în provincie scade, existând riscul ca oamenii să nu mai vorbească cu tine, pierzând astfel ocazia de a afla lucruri vitale pentru joc.

Dacă ai chef să mai faci o cumpărătură, sau ți se pare că ai prea multe chestii în inventar, poți să dai o raită pe la magazinele locale care sunt și ele împărțite în mai multe categorii. Există magazine de arme, armuri, de ingrediente, de haine și alte năzdrăvănii, care au o oră de deschidere, o oră de închidere, iar prețurile diferă de la magazin la magazin. Mai există și așa-numitele General Stores (un fel de cash&carry) unde poți să vinzi și să cumperi orice. Partea frumoasă e că, de exemplu, poți să vinzi o armă și la un General Store, dar nu vei obține pe ea un preț foarte bun... înțelegiți ce vreau să spun. Dacă vă dau banii afară din casă, Bethesda ne-a furnizat și bănci (situate în orașele mari) care se ocupă de asemenea chestii....

### Ăsta-i Tamriel-ul...

Pentru că de unde iei și nu mai pui se termină, a dată și o dată trebuie să îți coplești și tu o pâine, unii oameni îți oferă slujbe mai mult sau mai puțin curate... Special pentru cei care vor mai mult decât bani, au fost construite Guild-urile, care sunt livrate de programatori în mai multe variante.

Ca să satisfacă setea de măcel a amului simplu, au fost introduse o serie de monștri mai mult sau mai puțin supărați: mai un animal (urs, tigru, scorpiu, păianjen, liliac), mai un pui de dragon, așa ca la Jară. Pentru cei mai supărați a fost introdusă o adevărată galerie de monștri: arci, vampiri, stalii și alte jivine necurate. Pentru sinucigași au fost introduse Daedra Lords, Ancient Vampires și Leech Lords. Per total, fauna Tamrielului numără vrea 49 de tipuri de monștri. Dacă domniile monștri ar fi stat liniștiți așteptându-te să-i lichidezi ar fi fost totul simplu. Dar nu. Alul monștrilor nu e prea strălucit, creaturile fiind cam prea previzibile, însă își face cât de cât treaba... Arcașii sau spellcasterii nu se apropie de tine, preferând să te blagoslovească de la distanță mai cu o săgeată, mai cu o vrajă... Ceilalți vin ajă la tine... Unii monștri au puteri specifice, și credeți-mă... și le folosesc din plin.

### Killing is my businnes

Și fiindcă nu puteai fi trimis la luptă în fundul gol, ți s-a dat un arsenal demn de un Rambo medieval. Armele sunt împărțite în mai multe



... și cam așa arată o provincie, punctele arătând pe unde te poți plimba



Phui!!! Iară am scăpat ketchup-ull





Dom'le, îmi pierdii și eu tibia stângă...

categorii: Long Blade, categorie ce include toate tipurile de săbii cu nume care mai de care mai fiaroase, Short Blade (aici sunt numai pumnolele), Blunt weapons (ceva buzdugane și alte asemenea), Axe (pentru cei care iubesc călăii) și bonalul arc. Până aici pare simplu, dar dacă mai adăugăm și diversele tipuri de armuri Chain, Leather, Plate plus ceva scuturi, vedem că treaba se complică și la capitolul ăsta. Ca să fie tatul și mai frumos, armele și armurile sunt realizate din diverse materiale (cu diverse culori) de la banalul fier până la mirabalantul Daedric. Câștigul nu e numai estetic. Cu cât mai bun este materialul cu atât arma va da mai tare în armura adversarului iar armura ta va da mai tare în arma nefericitului ce te atacă.

Ca să te ajute și mai mult, au fost introduse (cu mult înaintea lui *Diablo*) obiectele magice, ce conferă purtătorului atribute mărite sau costează niște vrăji, nefiind nevoie de mană. Dacă ești mai cărcotaș și obiectele magice găsite de tine! Lasă rece, atunci poți încerca să ți le construiești singur, „just the way you want'em”.

Un capital mai aparte ar fi artefactele. Artefactele astea sunt niște super-arme, care țin pe orice erau mitologic să se lase de meserie și să se apuce de jucat *Daggerfall*. Ca orice lucru bun, nu se găsesc pe toate drumurile, ele fiind oferite ca premiu pentru rezolvarea anumitor quest-uri date de Daedra Princes (zeii despre care vă vorbeam mai devreme) ca rezultat al invocării lor.



Mai schimb niște valută, mai cumpăr o rețetă...



Vilă somptuoasă... piscina nu a mai încăput în poză.

## Zmeul Zmeilor...

... ești tu, jucătorul. Ești pus să-ți alegi rasa, existând 6 în joc cu nume care mai de care mai năstrușnice și mai plăcute achiului, nelipsind elfii. Ești caracterizat de atributele clasice, opărând câteva în plus. Pentru cei care au trăit în peșteră până acum, sau pentru dependenții de Saltaire reamintesc Strength, sau puterea pumnului, Intelligence și Wisdom, sau puterea minții și multe alte năzdrăvonii de te crucești citindule. O chestie inteligentă din partea producătorilor: spre deosebire de alte RPG-uri, unde unele atribute au fost introduse doar pentru că mai exista loc pe ecran, aici ele influențează într-o mai mică sau mai mare măsură gameplay-ul. Pentru cei dintre voi care ridicați neîncredători a sprânceană, afer spre exemplificare drăcescul „luck”. În *Daggerfall*, vechiul proverb „Mai bine un dram de minte decât un car de norac” și-a cam pierdut din înțeles... mai bine amândouă, noracul fiind un factor destul de important. Având norac cu caru' reușești mai ușor să invoci un zeu, să livrezi în țîrîtoșuța dușmanului o lovitură cauzatoare de moarte (critical strike), sau să găsești mai mulți bani pe corpul unui adversar proaspăt ucis. Ca atribute noi ar mai fi de amintit „Personality” (un fel de Charisma din clasicele AD&D, cu mențiunea că nu e total nefolositor) și Speed (având legătură atât cu chestia aia rușinoasă și în același timp sănătoasă, dar și cu viteză cu care-i altaiești pe săracii monștri).

## Mă născui între Carpați...

Alelei, feciorii mei, până aici v-a fast... De ce spun asta? Pentru că v-am adus exact unde vream eu: la „Character Generation”. Pe lângă atributele de care vorbeam mai sus, există și câteva chile de skill-uri pe care Bethesda ni le-a oferit spre îmbucurarea ochiului și a degetului cu care manevrăm butonul stâng al mouse-ului. Datorită lor (și nu numai lor), avem de-a face cu cel mai complex și minunat sistem de creație a viteazului pe care-l întrupăm în joc, pe care l-am văzut până acum. N-am mai întâlnit în toată cariera mea de RPG-ist un sistem mai complex și cu o libertate de exprimare mai mare decât în *Daggerfall* (poate doar în paper RPG-urile AD&D – pentru cunoscători). Există trei moduri de generare a caracterului, unul mai interesant ca altul. Modul clasic – clasele predefinite, este recomandat celor mai slabi de inger sau nau-veniților. Pentru cei care vor mai mult decât măcel și violență există un sistem bazat pe un chestionar, care ajută la crearea unui caracter cât mai apropiat de jucător, iar pentru maniaci, sau pentru cei care au încercat măcar o dată să scrie *Shogun*-ul pe un bob de orez, avem modul Custom care te îndrumă spre crearea bătașului de vis.

Cum primele moduri nu prea prezintă cine știe ce noutate, voi insista asupra modului Custom. Ești pus față în față cu o listă, pe cât de mare pe atât de galbenă, cu skill-uri (după



Uh... băieți... succes!





**Sunt un criminal, recunosc. Am probleme acasă.**

ce în prealabil ți-ai ales rosa) dintre care Măria Ta, gamerul, trebuie să-ți alegi douăsprezece care crezi tu că te reprezintă. Astea douăsprezece, după ce că sunt câte sunt, mai sunt și împărțite în Primary, Major și Minor, câte trei la primele două, iar restul la Minor. Aceste 12 skill-uri sunt cele mai mari, restul fiind și ele prezente, dar având niște valori de toată rușinea. Avantajul este că ai o foarte mare libertate să-ți creezi clasa pe care o vrei.

Dacă cea mai mare dorință a ta era să te faci Ninja, alegi ca primary skills un Hand-to-hand și ce crezi tu că ți-ar mai trebui unui Ninja ca la carte, și cu o privire furioasă în ochi porcezi la drum.

Toate skill-urile sunt influențate în mod direct de atribute, așa că mare grijă... dacă nu ai puteri magice prea mari (aka Int prea mare) nu-ți fă personajul spellcaster, sau...cred că ai prins ideea. Mare atenție la alegerea skill-urilor pentru că o poziționare greșită a lor poate duce la o avansare lentă.

Na, că am stricat surpriza!! Avansarea nu se mai face pe baza banalelor puncte de experiență, ci pe o folosire cât mai îndelungată a skill-urilor pe care ți le-ai ales de la început. Cu cât folosești mai mult un skill, cu atât el se va mări, ducând inevitabil și ireversibil la avansare. Simplu, nu? Cu alte cuvinte, fiecare avansare făcând mai bine ceea ce știi: un hoț să dea cu jula, un warrior să dea cu sabia, un mag să dea cu magie etc. Cum nu se putea să

nu dau de matematică până și aici, avansarea se face pe baza unei formule în care sunt implicate o groază de chestii.

Ca să vă lămuresc, să vă povestesc cum crește skill-ul Long Blade. De câte ori dai cu sabia (în gol sau în carne vie) o mică variabilă crește (ca în povestea cu Făt Frumos), până ajunge la un nivel prestabilit. Când ajunge mare variabila, skill-ul se mărește cu un punct, iar variabila redevine mică. Și tot așa. Deci, după cum vedeți, un sistem care teoretic nu avantajează pe nimeni, un fel de comunism care funcționează...

## You put a spell on me

Cum votcă fără alcool și RPG fără magie nu s-a mai văzut de când lumea, în *Daggerfall* avem un sistem impresionant de magie, vrăjile fiind prezente în număr foarte mare (cam 80) și ar satisface și pe cel mai înfocat admirator al Mamei Omida (unica și adevărata)™. Dacă totuși te crezi un Merlin modern mult mai deștept decât creatorii jocului, poți să încerci să-ți creezi singur vrăjile. Asta în cazul în care ești membru activ și catizezi la vreo obscură asociație a vrăjitorilor din Tamriel (aka Mage Guild). Dacă nu, ai face bine să te înscrii. Revinând la vrăjile predefinite, care după ce că sunt nesimțit de multe și cu niște nume care mai de care mai impresionante, nici nu ți se dau pe moca, urmând să ți le cumperi de la aceleași



**Aș bate la ușă, dar mi-e frică...**

ghilde ale magilor, sunt împărțite în 5 categorii pe care, din motive care țin de spațiu, nu le mai enumăr.

Vă ajunge să știți că sunt 5. Și mai frumos este că dacă ai bani și mana ca să le castezi, poți să-ți cumperi câte vrei, posesia lor nefiind condiționată de nivel. Frumos, nu?

Pe lângă vrăji, magia se mai livrează și sub formă de beuturică (aka poțiuni), întărind expresia „Magia trece prin stomac”. Poțiunile astea le poți găsi gata preparate, sau dacă una dintre pasiunile tale a fost gătitul, poți să ți le prepari, având nevoie de una bucată rețetă (ca să știi ce pui în ele), ceva ingrediente și acces la bucătăria unui Mage Guild. Plus ceva bănuți.

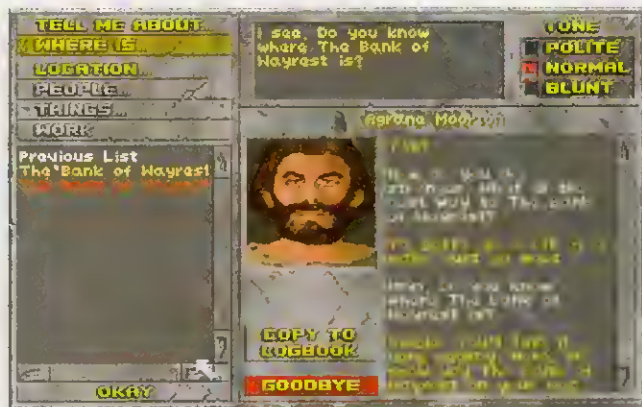
## Role-Play

Se pare că binecunoscutul concept de role-play și-a cam pierdut din semnificații de-a lungul anilor.

Role-play înseamnă în primul rând „cum ar fi dacă eu aș fi” și presupune o foarte mare libertate de mișcare și de decizie. În marea majoritate a jocurilor de gen apărute în ultimii ani, această libertate ți e porțial răpită, neputând face multe chestii „just for fun”. Ești îngrădit de către plot-ul jocului, și nu prea mai poți face nimic altceva. Tacmai neajunsurile acestora m-au împins spre MUD-uri și spre *Daggerfall* și dacă aș fi găsit vreun amator, spre paper RPG-uri. În *Daggerfall* această îngrădire aproape



**Ulciorul nu merge de multe ori la apă.**



**Așa, ai tăi sunt bine?**



În mijlocul pustietății.

că dispore, tu cu FOARTE mici excepții fiind liber să faci aproape ce vrei. Au fost introduse elemente care măresc acest sentiment. De exemplu, dacă ai destui bani, poți să-ți cumperi o casă, și credeți-mă e o chestie foarte plăcută ca, după o luptă crâncenă să te duci acasă, să-ți atârni armura în cui și să tragi un pui de somn. Și aș putea continua așa până dimineață, multe chestii fiind introduse „just for Role-Play purposes”.

Dacă n-ai chef să rezolvi quest-ul principal, poți să nu îl rezolvi și să-ți vezi liniștit de scopul tău (să strângi un ban, să-ți cumperi o casă, să devii marele meseriaș într-un guild ales de tine, și multe altele). Bram Stoker e scriitorul tău preferat?

Dacă da, aici ai posibilitatea să devii vampir sau vârcolac (cu avantajele și dezavantajele aferente), lucru pentru care sunt necesare una bucata mușcătură + o doză mare de noroc (sau ghinion, depinde cum vezi lucrurile). Libertatea asta de a alege ce vrei să faci mă transformă într-un mare fanatic al acestui joc. Și ca să vă mai destăinuiesc ceva, îl joc de un an de zile și nu l-am terminat.

## Sa much jay, but where's the pain ?

Dar cum vorba „și frumoasă și lăptoasă și devreme-acasă” este valabilă, *Daggerfall*-ul este un joc care mustește de bug-uri, lucru

foarte exasperant, credeți-mă. Au apărut nenumărate patch-uri, care au mai rezalvat din probleme, dar...

Nu aș recomanda nimănui să-l joace fără a fi aplicat ultimul patch, existând un risc foarte mare de a contracta o nevroză...

Bug-uri grafice există din greu, de multe ori fiind în imposibilitatea de a elimina un monstru din simplu motiv că, precum Ana a meșterului Manole, se ascundeau prin ziduri.

Jocul are tendința extrem de deranjantă de a se blaca chiar când ți-e lumea mai dragă, lucru care l-ar împinge la sinucidere pe vreunul cu psihicul mai labil.

Pe deasupra, unele quest-uri se pare că nu au finalitate, fiind în imposibilitatea de a le rezolva (lucru în mare parte reparat de ultimul patch), iar prezența foarte multor item-uri în inventar măbind șansele ca jocul să crape. Așa că salvați mult și salvați des.

O chestie ciudată (ca dovadă că nu numai la ramâni se întâmplă ciudățenii) este că manualul jocului a apărut când jocul era încă în faza de beta test... așa că unele chestii scrise în manual nu se regăsesc în joc. Spooky!!

În afara bug-urilor de programare, mai găsim niște chestii cam bizare.

Nu de puține ori mi s-a întâmplat să buzunăresc a fantomă, să găsesc Holly Daggers pe carul unor vampiri, să găsesc un Fire Atronach pe fundul apei, cămile în zone cu climat rece șamd.



În periplu prin Piatra Craiului.

## La sfârșit de drum...

Grafica este așa și așa, putând ușor scărbii pe un tinerel pentru core *Unreal* a fost primul joc jucat, sau mulțumi pe unul care a jucat *Ultima I* la greu. Deci, mi-e foarte greu să vorbesc despre grafică fără să supăr pe nimeni. Clasicul (pe atunci) 320x200, un pseudo 3D (monștrii + oamenii fiind sprite-uri arătoase de departe, mai puțin arătoase de aproape) sunt câteva din caracteristicile grafice ale jocului. Cum orientarea într-un peisaj 3D este cam haotică (aluzie la *Descent*), maparea lui are rezultate cam dubioase, rezultând o hartă, pe care îți este puțin cam greu să te orientezi, mai ales că unele dungeon-uri sunt pur și simplu imense.

Sunetul este mulțumitor și el, existând momente în care urletul unui monstru printr-un dungeon te poate călăuzi spre el, și momente în care nu face decât să te bage în sperieți, iar muzica, un midi care nu impresionează prin nimic, însă nici nu repugnă...

Într-un cuvânt, *Daggerfall* este un joc care ilustrează perfect concepția mai veche a producătorilor de jocuri care, spre deosebire de mulți de acum, nu lucrau la grafică în detrimentul feeling-ului, preferând, spre încântarea mea și a altora mai vechi în minunata lume a joacelor pe computer, să procedeze invers, lăsând imaginația jucătorului să facă restul.

Deci, ca o concluzie finală: JUCAȚI-L, FRAȚILOR, CĂ MERITĂ!!

Ciolan

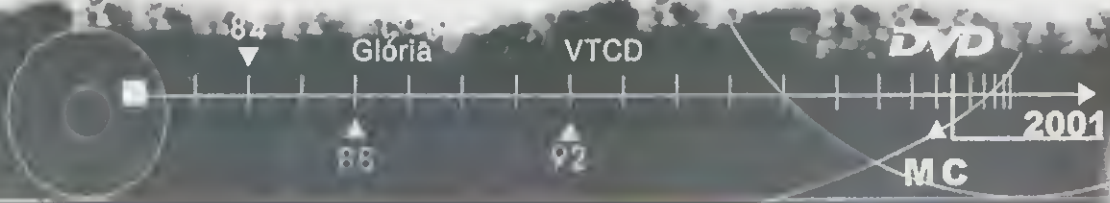


Ăsta o fi vreun premiu?



Nu înțelegeți? Nici eu!





**MC, CD, DVD Production...**



**...together with VTCD  
also in the new Millennium!**



[www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu) H-3001 Székesfehérvár, P.O.B. 175. Phone: +36-22-533-571,  
Fax: +36-22-533-533; +36-22-533-077 E-mail: [info@vtcd.hu](mailto:info@vtcd.hu)



## Coșmarul Alinei

Întoarcă-te din nou în întuneric. Becul se stinge, dar lumina monitorului încă mai veghează asupra mea. Ce bine! Înseamnă că o să reușesc să termin și povestea Alinei. Să vedem cum vă pot ajuta să o scoateți pe sora noastră fatucă de pe teribilă insulă a umbrelor.

### Începuturile coșmarului

Aline reușește să aterizeze pe acoperișul vilei înmormântate „până în dinți” cu... lanterna ei de nădejde. Edward te va contacta și îți va sugera subtil să te ascunzi până când va trece totul și bou-bou-ul va fi învins (normal că nu îl ascuți).

Între pe fereastra luminată și vei da de bătrâna Mrs. Morton. Ea îți va da o cheie și te va ruga apoi să arunci o privire în colțul camerei. Surpriză, surpriză! Un fel de șarpe va apărea din cavor și îți va arăta călții. Cum ai la tine numai lanterna nu strică să încerci să

arbești monstrul. Așa că bagă-i lumina în achi până dispore. Ia de pe masă amuleta și medicul din colțul de lângă pat.

Imediat ce ai ieșit din cameră, fugi spre ușa de vizavi și aprinde lumina (vei îndepărta astfel o groază de manștii din calea ta). Ușa de la cameră este închisă (3rd floor east) așa că ai face bine să găsești o cheie. Întoarce-te la „intersecția” de mai înainte, ia-o spre stânga și intră pe ușa din dreapta. Ignoră creaturile, pentru că oricum nu oi cu ce să te aperi. În camera cu două uși găsești o amuleta. Intră iarăși pe ușa din dreapta. Mergi pe coridor și intră pe ușa de la capăt. În camera următoare vei da de mai mulți monștri. Încearcă să îți jii la distanță cu lanterna până când găsești cheia de pe masa din stânga ta.

Acum mergi înapoi pe urmele tale, deschide ușa și coboară pe scara în spirală. Pe la mijlocul drumului oprește-te lângă ușă și trage

cu urechea la conversația ce se poartă înăuntru. Continuă apoi până la baza scărilor și intră pe singura ușă neînchisă din hol.

În muzeu, stinge luminile ca să vezi revolverul ascuns în baza statuii. Folosește cheia pe care ți-o dăo bătrâna Morton ca să ajungi la pistol. Pregătește-te pentru o ieșire în fugă pe cealaltă ușă în momentul în care apare monstrul.

O să-l vezi cu coada ochiului pe Obed Morton... urmărește-l până o să dai de el la capătul coridorului de lângă scări. Ups! Și credea că TU l-ai prins...

Te trezești pe un pat într-o cameră întunecată. Aprinde lumina și vorbește cu Edward. Caută prin cameră până găsești o cheie, niște medicamente și o amuleta. Treci prin ușa-oglină și coboară scările (nu cumva să ratezi pușca de la capătul scărilor). Continuă până dai de o ușă închisă... Trage cu achiul și îl vei vedea pe Obed vorbind cu Lamb și împins apoi de „cineva” (Alan Morton, desigur).

Întoarce-te în dormitor unde te vei întâlni cu Edward. După discuția ce o veți purta, Edward te va ajuta să intri prin trapă în camera de deasupra.

De Certe se va materializa în oglindă și va face o înțelegere cu tine cum că el îți va spune câteva taine despre trecutul tău dacă îl ajuți să-și ia înapoi oglinda furată de Edenshaw.

Ieși din cameră și mergi până pe coridorul de lângă dormitorul bătrânei Morton. Mănerul reușește să se rupă tocmai când închizi ușa. Coboară iarăși scările, dar de data asta atunci când vei încerca ușa te vei „teleporta” printr-o lumină albastră.

Intră în studio și găsește oglinda. Urcă apoi scările pentru a lua lansatorul de grenade de pe birou. Ieși din cameră și mergi spre capătul coridorului. Un frumos cut-scene te va întâmpina...

Mergi spre dreapta și fugi ca să eviți monștrii ce vor să te ațace. Intră pe a doua ușă din stânga ta. Uită-te în jur până găsești o amuleta și niște muniții. Intră apoi în toaletă unde



Să vină pompierii că se aruncă fata!!!



Mai fă tu un pas...





Întineric, lumânări... dacă nu ar fi atâția monștri ar fi chiar romantic.



Aha! Te-am prins... tu ești ăla care s-a uitat la mine toată ziua!

vei da iarăși de De Certo. Intră prin oglinda de unde apore De Certo și fii atent la ce vorbești cu stafia. De Certo te va întreba dacă vrei să îi dai oglinda. Dacă spui Da te va omorî (câtă recunoștință!)... dacă spui Nu vei sparge oglinda și îl vei omorî tu pe el.

Vei primi o statuie și un apel de la Carnby. În timp ce treci din nou prin dormitor vei da peste Edenshow... este momentul pentru o altă conversație cu Edward.

Intră pe ușa din dreapta și vei da în hol; coboară scările și intră pe ușa dublă. Între timp uită-te la oglinda din hol pentru a vedea că unul din elementele decorative lipsește (fii atent la monștrii care te vor ataca!).

Acum mergi la dreapta spre capătul coridorului, intră pe ușa din dreapta ta și vei da exact în biroul lui Obed Marton. Încearcă să ajungi până la oglinda mare din cameră (dacă te uiți la ea vei vedea că e crăpată). Trage în oglindă de câteva ori până se sparge. la jurnalul din spatele oglinzii. Odată ce ai ieșit din birou vei fi transportat în dormitorul lui Lucy Marton unde vei primi o prismă din sticlă.

Întoarce-te în studioul de unde ai luat lansatorul de grenade și oglinda, folosește prisma din sticlă pe proiector apoi folosește lanterna

pe combinația proiector+prismă pentru a primi un cub mai ciudat. Examinează-l și vei afla un cod: 1991. Ține-l minte pentru mai târziu.

Întoarce-te acum la scara principală și intră pe ușa din capătul ei de jos, apoi intră pe ușa din dreapta și vei da în bibliotecă. Aprinde lumina și citește cele două documente din stânga (pe birou) și din dreapta (pe strană). Mergi la al doilea raft din stânga ta și activează întrepunătorul de pe el. Vei observa 4 cărți cu un fel de butoane în ele. Intradu codul 1991 (pe care l-ai găsit mai devreme) și vei deschide o ușă secretă. Intră înăuntru și ia tabletele, medikit-urile și omuleto. Salvează! Trage de mânerul de pe zid și pregătește-te pentru prima ta întâlnire cu „shadow demon”.

Când creatura va încerca să te atace, va deveni vulnerabilă așa că ferește-te, îndepărtează-te și atacă apoi cu cele mai puternice arme pe care le ai la dispoziție. Vei avea nevoie de aproximativ 30 de cartușe de pușcă sau 5, 6 grenade. După ce ai reușit să omori monstrul, uită-te la „piedestal” și vei găsi o jumătate de medalion și un indiciu care te trimite la bătrâna Marton. Înainte de a pleca, urcă prin bibliotecă și intră în alcovul secret (găsești niște muniție) și în „turret room”-ul de afară (găsești niște grenade).

Odată ce ai părăsit biblioteca te vei afla din nou în dormitorul lui Lucy Marton care îți va da cealaltă jumătate a medalionului. Combină cele două bucăți, apoi întoarce-te în hol și folosește medalionul obținut pe oglindă. Vei deschide ușa spre pivnițele vile și îți va fi prezentat un filmuleț cu monstrul pe care tacmai l-ai „omorât”.

## Pivnița, cimitirul și pădurea (sună tenant, nu?)

Odată ajuns în pivniță, ia-o spre dreapta pe unde vezi niște cutii. Urcă pe scară și deschide trapo cu una dintre cheile din Inventory. Vei ajunge în seră. Vorbește cu Edenshow și caută niște grenade. Ieși din seră și pregătește-te pentru o nouă întâlnire cu monstrul de mai înainte.

Continuă să fugi până treci prin ușa de la capătul potecii ce duce spre cimitir.

Continuă să fugi pentru că monstrul este încă pe urmele tale. Intră pe ușa din capăt și pregătește-te să elimini cei 3 câini care te vor ataca. Io-o spre dreapta și mergi pe potecă până când dai de o mormânt mai mare.

Intră în cripta lui Jeremy Marton și vei găsi niște rachete și un lansator, o amuleță și o pla-

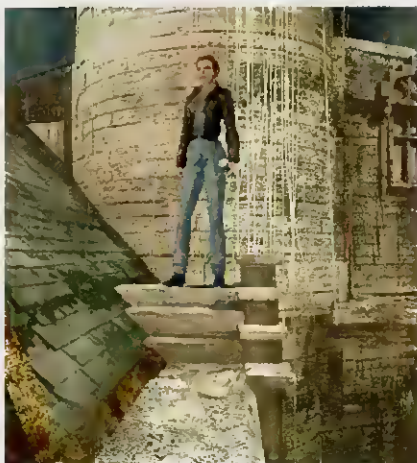


Nici n-am tras bine că l-am și omorât.



Ce chiriaș dom'le?! E casa mea și nu o dau la nimeni!





**A se observa poziția adoptată de Aline... mâna pe șold, bărbia sus... respiră, inspiră...**

că de metol. Leși din mormântul lui Jeremy și mergi până în capătul cripei și vei observa un grilaj de metal. Combini lanterna cu placa de metol și o folosești pe grilaj până vei obține litera M proiectată pe perete. Aceasta va deschide mormântul lui Richard Morton (în capătul din stânga) iar înăuntru vei găsi un cadavru și un document. Intră acum în peștera din stânga ta și mergi prin ea până la capăt și urcă pe acolo.

Mergi pe poteco din pădure și ȋine tot timpul dreapta. Când ojungi lo o mică poartă din lemn intră prin ea pentru o ojunge lo fort.

Fugi peste pod și apoi mergi spre portea dreaptă a porȋii. Pentru că poarta este ȋnchisă va trebui să te caȋeri. Coboră pe cealaltă parte și deschide poarta. Coboră scările și intră prin micul tunel. Urcă-te pe „pervozul” din stânga și sarȋ peste zid. Coboră pe cealaltă parte și urcă scările până în următoarea comeră. lo o spre stânga, urcă scările și intră în celula de lo capătul drumului. Țl vei ȋntȋlni pe Obed Morton.

După o scurtă convorbire io „black metallic cord”-ul și omuleto. leși din celulă și treci prin poșojul din cealaltă parte o comerei și intră pe ușo din stânga jos. Coboră până lo bazo scărilor și apoi ȋntoarce-te spre stânga. De pe portea cealaltă io cleștele, desenul, trepiedul și jur-

nolul și urcă pe scările din spatele tău. Ocolește platforma (ȋii atent lo monștri) și io mulajul de lăngă lodă. leși, urcă-te ȋarăși pe zid și intră în peștera de pe cealaltă parte. Du-te lo lodo ȋncuiată și folosește cleștele pentru a o deschide. lo de ocolo cheio și lingoul de fier. Mergi în capătul de sus al fortului lo ușo pe care oi văzut-o mai devreme (când te căȋoroi). Deschide-o cu una dintre cheile tale și intră în laborator. lo patul pușȋii, „orange accelerator”-ul și ȋeavo. Du-te lo moșinărio din spatele tău și pune mulajul înăuntru. Folosește apoi lingoul de fier pentru o fabrica un „perforator barrel”. Folosește trepiedul pentru oȋi fabrica un inel de metol. Aruncă un ochi prin laborator și lo lentilele din dulop. Găsește ocum telescopul, pune-i lentilele și uită-te prin el.

După un mic occident vei cădea în conductele de sub telescop. Mergi prin ele și urcă-te pe partea cealaltă. Intră pe ușă, urcă scoro și io cordurile metalice (golden, red și silver). Deschide ușo și urcă scările ce duc spre laborator. leși din laborator, coboră până jos, treci peste zid și intră în comera de lăngă celulo lui Obed Morton. Coboră pe drumul din foȋo ta până doi de o ușă cu 4 sloturi. Citește jurnalul lui Jeremy Morton și lo ultimo pagină vei găsi niște culorȋ pentru fiecare simbol de pe ușă. Pune cardurile metalice în sloturile corecte pentru a deschide ușo.

Intră pe ușă și io-o spre stânga (găsești un Plasma Cannon și o omuletă). Mergi în continuare până doi de inelul de metol pe lodă. Urcă scoro în spirală și vei primi un mesoj de lo Cronby despre cercul de pietre. lo capăt io diagrama din mașină și apoi vorbește ȋncă o dată cu Edward. Dacă ȋncerci să transformi numerele date de Cranby ȋntr-o dată vei aveo „10-31-2001”. Introdu numerele în mașinărie. Plonețele se vor reolinia și ȋȋi vor arăto că ocesto este seora în care poarta se poate deschide. Vorbește cu Cronby ȋncă o dată și coboră scările (culege cheia de bronz, sigiliul lui Alan Morton, o cheie mică și o statuie).

Mergi până în spatele comerei și folosește cheia de bronz pentru o deschide ușo. Uită-te lo totem-ul de lo capătul stăncii, vorbește apoi cu Cronby iar el ȋȋi va spune despre „stone disk”-ul pe care lo-a găsit. Ƞntoarce-te de unde pornit jocul, în pădure, și vorbește cu Edward (ȋȋi va do discul). Ƞntoarce-te lo totem și folosește discul pentru a primi o statuie și un „obkanis energy stone”.

Acuma trebuie să obȋii din toate piesele odunate un perforator... loat ce trebuie să faci: combină cele două jumăltăȋ de inel pentru o obȋine un inel metalic, combină trepiedul cu ȋeavo, „orange accelerator”-ul cu patul pușȋii, „photoelectric pulsar”-ul fără ȋeavă cu „orange accelerator”-ul cu ȋeavă, inelul de fier cu „abkanis energy stone”, „photoelectric pulsar” cu „orange accelerator” cu trepiedul cu „perforator barrel” și apoi perforatorul fără „abkanis energy stone” cu inelul de metol cu „abkanis energy stone”. Ar trebui, după ocesto ȋndelungată operaȋie, să ȋȋi în posesia unui perforator cu „energy sione”.

Fugi până lo laborator și urcă pe scoro de lăngă moșinărie. Aprinde luminile și urcă pe ce-o de-a doua scoră din stânga lo. Mergi pe platformă și urcă pe ce-o de-a treia scară de pe cealaltă parte. Ai ojunș ocum în vȋrful fortului. Du-te lo ușo de jos și folosește cheia (padlock key) pentru o o deschide. Coboră scoro și activează ȋnterupălorul pentru o deschide sosul. Coboră pe scoro din spatele tău până în comera de dedesubt. Folosește ȋnterupătorul și vei porni un ceos. Acum trebuie să mergi în jos până în beci (de unde oi luat cleștele) și să folosești perforatorul pe țeighea pentru o face o gaură în perete. Toate ocesteo înainte co timpul să se scurgă. Dar tocmai înainte co tu să folosești ȋnterupătorul, mult ȋubitul shadow monster ȋȋi face ȋncă o dată apariȋio. Trebuie să scapi de el înainte de a coborȋ pe scoră.

Surpriză! Armele nu ou nȋi un efect asupra lui. Trebuie să ȋl foci să sară prin curentul electric. Așteaptă până când curentul e cȋt pe aci să co-



**Ceapă? Avem! Cartofi? 3 kile! Roșii?...**



**lubitul, cine e noul tău prieten?... lubitule? ... lubitule?!!!!**



boare pe pilon și fugi apoi de lângă monstru. După ce ai scăpat de demon așteaptă până când timpul se scurge de tot și repornește cronometrul. Acum poți să faci gaura aia în perete și să ajungi în ruinele Abkanis.

## Anticamera spre Abkanis

Mergi tot înainte și ia de pe jos Photoelectric Pulsar-ul. Ia-o spre dreapta, mergi pe potecă și coboară scara spre rău. Mergi pe mal, pe lângă vârfurile stâncilor, treci podul și intră în peștera de pe cealaltă parte. Ar trebui să te afli acum la marginea unei prăpăstii. Coboară scările din stânga și intră în peștera de la capătul lor. Coboară următoarele scări și mergi prin pasajul acela până dai de Carnby. Urmează-l și citește tabletele de piatră. Când ai terminat de tradus ieși din peșteră, treci peste podul cel mare și intră în peștera de pe cealaltă parte. Cam pe la jumătatea drumului vei da de o ușă secretă ce conține o groază de bunătăți (medi-kit-uri, acumulator, Lightning Gun și omuleț). Intră prin deschiderea din apropiere și vei fi martor (ă) la activarea porților. După ce vorbești cu Edenshaw intră pe poartă.

Mergi spre dreapta și coboară scările, treci peste pod și coboară iarăși scările. Vorbește cu Carnby și culege apoi cristalul... intră apoi în peștera din față. Mergi spre stânga și încearcă să eviți creaturile, urcă pe „pervazul” de la capăt. Sari jos și continuă să te cațeri pe pervazul de după colț. Mergi spre stânga și mergi prin intrarea de pe cealaltă parte. Vei vedea fortăreața Abkanis. Coboară scările și urcă apoi scara pentru a intra în fortăreață.

Ai grijă la monștrii! Urcă scările până în curte. Urcă apoi pe cele mai largi trepte din dreapta și intră apoi în altarul din capăt. Mergi înainte, acolește spre dreapta și intră în peștera din capăt.

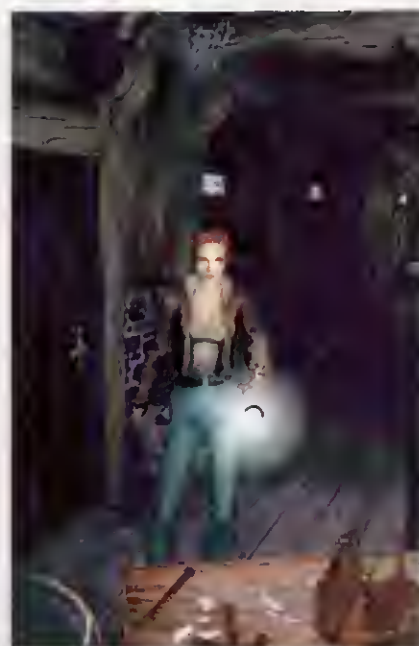
Mergi spre masa rotundă din mijloc și vei vedea 7 butoane. Apasă fiecare buton la rând, intrarea se rotește și vei da de un sigiliu

de piatră. Sunt 6 sigilii în total și fiecare reprezintă un animal. Odată ce le ai pe toate, ieși din altar și coboară scările spre curte. Mergi spre dreapta în jos, urcă scara din capătul micii construcții. Odată ajuns pe acoperiș urcă prin luminator. Ia „indian skin flask”-ul. Dacă te întorci vei vedea 6 pietre. Trebuie să pui sigiliile în pietre. Acestea sunt aranjate în ordinea corectă în inventory-ul tău de la stânga la dreapta. Coboară acum prin coridorul de vizavi de scară și vei găsi o piatră și o omuleț. Părăsește acum încăperea și întoarce-te la altar. Urcă scările și mergi pe lângă pervaz până dai de o statuie mare cu un piedestal ciudat. Folosește piatra recent găsită pe piedestal și va rezulta un „Stone Head”. „Zeul zeilor” îți va vorbi după care poți pleca, coboară scările și părăsește fortăreața folosind scara din dreapta.

## World of Darkness

Coboară acum scările până la peștera din capăt. În camera cu lavă, ia-o spre dreapta. Mergi prin peștera din capăt până dai de trecătoare. Mergi până la capăt, până pe cealaltă parte și treci podul. Fii atent la monștrii! Folosește sticla (flask) cu apa din dreapta ta. Mergi spre stânga și escaladează zidul din capăt. Fii atent la cei 3 câini care te atacă. Mergi prin coridor și urcă scările din capăt. Mergi pe lângă pervaz și urcă scările. La capătul lor îl vei vedea pe Alan încercând să scape. Mergi înapoi pe drumul pe care ai venit până dai de podul pe care era Alan. Coboară pe frânghie și mergi în față pentru a-l încolți pe Alan. Un Obed Morton mutant apare de nicăieri și îl aruncă pe Alan în prăpastie.

Coboară, ia statuia și vorbește apoi pe Carnby. Intră prin deschizătura din spatele tău și coboară prin gaură. Odată ajuns în cameră, mergi prin peșteră și vorbește cu Johnson. Te va ruga să închei ritualul. Intră prin deschizătură în canal. Sari în apă și ia-o spre dreapta. Urcă pe cealaltă parte și intră prin mica deschiză-



Iară am uitat să plătesc curentul

tură. Vorbește iarăși cu Johnson. Coboară acum de pe pervaz și fugi spre intrarea în peștera din față. Te-ai întors acum în peștera cea mare dar de data asta ai la dispoziție un pod pentru a ajunge pe cealaltă parte. Odată ce ai trecut podul îl vei întâlni pe Obed, ultimul boss.

Folosește Photoelectric Pulsar-ul și așteaptă-l pe Obed să se apropie de tine. Trage apoi în el... Continuă să tragi până când va distruge podul și va cădea, alături de alți monștri, în abis.

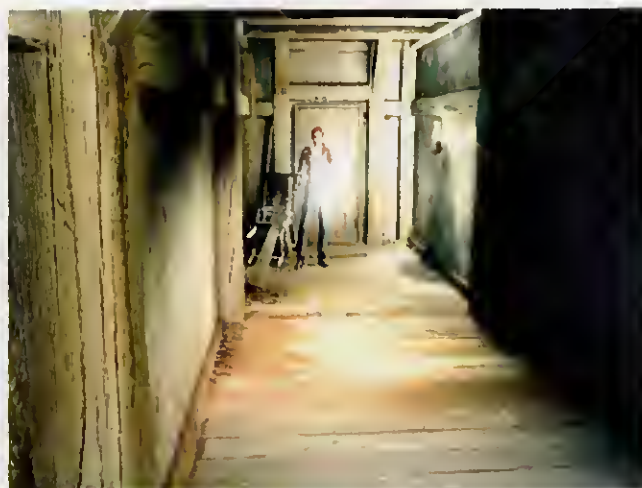
Mergi apoi spre discul de piatră din stânga ta și intră în peștera din față sa. Te vei găsi într-o cameră plină de mumii indiene. Mergi la altarul din spate și folosește stone head-ul pe piedestal. Carnby apare cu cel de-al treilea cap și o ușă se va deschide în spatele tău. Edenshaw îți va spune să pleci... Așa că îl ascult și ieși în fugă din peșteră alături de Carnby (ah, ce romantic!).

Atât! Asta a fost *Alone in the Dark IV: The New Nightmare*.

Speriatu'



Iară tu, mă?! Lasă-mă... nu sunt „ma petite...”!



Luminița de la capătul tunelului? Neah... Alina de la capătul coridorului.

# Mitza's Game Universe

Vă spun eu... este tare ciudat să începi să tăvăleşti cuvinte prin vrea patru pagini în încercarea de a trata istoria ta proprie de gamer ca pe un subiect ce (ca să vezi) interesează publicul cititor. Auzi... a mică biografie a gamerului din tine, tipul ăla de stă nopți întregi în fața calculatorului încercând să treacă de nu știu ce nivel, cu căștile pe urechi și achiți rași de nesamn... Eu, damnu! redactor Mitza, trebuie așadar să te prezint pe tine, gamerul cu același nume ochilor pofticioși de detalii picante ai cititorilor LEVEL. Hai... nu îți fie frică, nu daore (imaginea se pierde treptat, dar mai ai timp să-ți vezi pe damnu! redactor cu un rânjet malefic întins pe toată fața... nu daore, zici?).

„Ce vrei să te faci când vei fi mare, puiule?”

Când eram mic voiam să mă fac doctor de inimă pe vos de cursă lungă. Naracul meu a fost că m-am născut în creierii munților, departe de orice masă mare de apă, altfel m-ați fi văzut astăzi la știri, eșuat undeva într-un port uitat de lume, cărând materiale de construcții și cu un mare talent la poker. Eventual un trabuc în calțul gurii, tatuat pe umărul stâng („Marinela, te iubesc!”... și a inimă săgetată artistic) și plin de povești despre nimele apelor (și ale parturilor), ghețari din Groenlanda și submarine rusești. Deh... n-a fost să fie. În schimb, am ajuns să mă dau cu sania de pe dealul de lângă casă (frumos arăș, Brașavul... n-am ce spune) și să admir Biserica



Commander Keen... un joc ce mi se pare și acum „drăguț”



DOOM a însemnat un nou început pentru mulți dintre noi

**Titlu:** Mitza, Mitza! Mitza!  
**Gen:** bă, ăla, la... (înseamnă orice reușeala să treacă de sentimente, culmea)  
**Producător:** îmbutelat în... (cu peștele... sentimente...)  
**Data apariției:** să tat... (fără ventilație...)  
**Procesor:** fără ventilație... (dar nu...)  
**Memorie:** cine? de...  
**Cerințe minime:** masă, cară și... (fără...)

## NOTA:

**Look:** ...over there!

**Sunet:** boxe cu surround, dar mai tat timpul date încet

**Gameplay:** liniștea dinaintea unei fur-tuni ce se lasă așteptată

**Feeling:** intens, când nu domină plictiseala  
**Impresie:** (a se completa de cititor)

Neagră și uzinele dimprejur cât a fost ziuacla de lungă.

Pe vremea aceea, calculatorul era un termen pe care nu aveam cum să îl înțeleg. Auzisem de niște „chestii” numite HC, dar complexitatea definiției unui astfel de obiect mi-a tăiat orice poftă de a aprafunda mai mult subiectul.

Momentul în care am văzut primul PC a coincis cu momentul în care am pus prima oară mâna pe a tastatură și am jucat un joc. Era vorba despre Commander Keen 4 și mă mir și astăzi cum, la acea vârstă fragedă, am reușit să trec de primele niveluri ale acestui joc (asta ca a dovedă a faptului că un copil se adaptează mult mai ușor unei situații cu tatul noi). Am

rămas impresionat de acel joc. Nu știam pe vremea aceea ce e ăla gameplay, jump&run sau ID Software, dar știam sigur că ÎMI PLĂCEA. Așa că am fost tare dezamăgit când nu am mai avut acces la minunăția aia cu televizor și butaane. Dar mi-a trecut... chiar repede. Mi-am găsit alte pasiuni și, încetul cu încetul, amintirea acelui joc s-a estompat aproape în totalitate. Perioada asta de „ignorantă” în ceea ce privește IT-ul, ascensiunea Intelului și monopolul Microsoft a durat destul de mult, cam până pe la sfârșitul școlii generale. Desigur, mai văzusem un HC aici sau un Spectrum ocala dar nu, se părea că lumea o pierdută încă un gamer (introduceți aici bocete, marșuri funebre, mulțimi îndurerate).

Dar apoi...  
ceva s-a schimbat

Am avut inspirația (influențat de câțiva amici) de a da la Liceul de Informatică și prezența de spirit de a învăța într-atât încât să intru la ocea liceu. OK, acum intrasem în lumea calculatoarelor, îmi trasneam deja degetele





**Magic Carpet 2, prima oară când am auzit de Peter Molineaux**



**Crusader și efectele sale speciale**

de-abia așteptând să mă scald în combinații interminabile de 0 și 1. Și cum „profesia” a cerea, am fost blagoslovit și eu cu un calculator, un 3x86 (o minunăție pe vremea aceea) cu 2 MB de RAM și o placă video de 256 KB. Ah... de abia așteptam să încerc Turbo Pascalul și să îmi fac eu prapriile mele programe... și să fac bani mulți, și să fac și mai mulți bani... după care urmam să cuceresc lumea, să îmi cumpăr o casă la țară și să trăiesc liniștit până la adânci bătrâneți. Și viitorul părea atât de roz (cerul se umple de nori, fulgerele încep să trosnească din ce în ce mai tare iar furtuna se apropie)...

„Pssst... Auzi, fac acumă rost de un joc mișta, cel mai fain!”

„Aha... adică?”

„E o chestie... îi zice DOOM.”

„Și cu ce e?”

„Păi, te plimbi prin niște coridoare și tragi în monștri și...”

„Huh? Cum adică?”

„Lasă că a să îți arăt... shhhh, vezi că se uită prafă urât la noi.”

Ahem! DOOM? Ce o fi jocul ăsta... coridoare și monștri? Nu prea am înțeles eu, dar subiectul cu pricina mi-a trezit interesul, așa că am continuat să îl bat la cap pe omul meu care se bătea cu pumnul în piept că „azi, mâine”

face rost de joc. Într-un final, jocul a ajuns pe calculatorul amicului și am fost invitat de acesta să văd minunăția.

Rânjetul afișat pe fața prietenului nu prevestea nimic bun, dar curajos cum nu mă știam din fire, am luat loc alături de el în fața calculatorului.



**Fallout1 și Fallout2... RPG-uri de mare clasă**

## C:\Games\Doom

Sincer să fiu, nimica nu m-a pregătit pentru ceea ce aveam să văd. Aruncasem o privire asupra Wolfenstein-ului, dar timpul nu mi-a permis să aprofundez incursiunea în ocel joc. La vederea Doom-ului am rămas... cum să vă spun, guro căscată, simțurile intrate în alertă maximă, de abia am reușit să articulez câteva

cuvinte. Eh, probabil știți voi mai bine cum e sentimentul, de vreme ce mulți dintre voi ați încercat aceleași emoții la vederea Doom-ului. Pur și simplu nu îmi venea să cred că nu se gândise nimeni până atunci să facă un ASTFEL de joc, cu o ASTFEL de perspectivă (v-am spus, Wolfenstein a fost o experiență fugară). Mai mult decât atât, nu îmi puteam imagina cum de nu mi-am dat seama că se pot face și ASTFEL de jocuri.

Ei bine, am pus mâna pe tastatură și, desigur (la ce altceva vă așteptați?), mi-am dat seama că nu mă pricepeu deloc la jocul ăsta. Perspectiva 1<sup>st</sup> person îmi dăduse peste cap toate părțile pre-

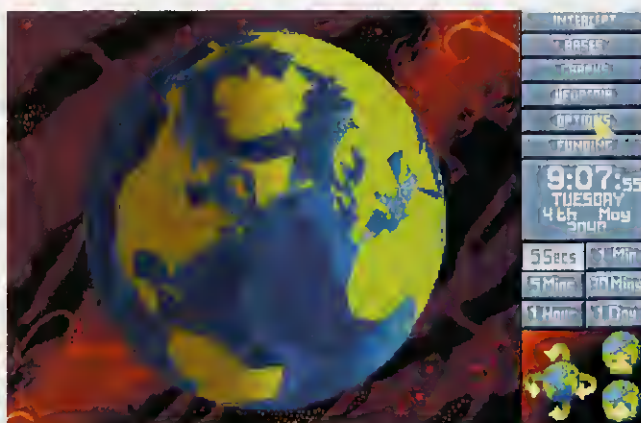


**Z... un joc cu personalitate**

concepute despre jocuri. Dumnezeu! Jocul ăsta era DEMENȚIAL! Absolut superb... nu mă mai puteam sătura de el. Nu mai vroiam să las calculatorul în pace... vroiam să mă mut la omul meu



**Dune2, bunicul a tot ce se vrea RTS în ziua de azi**



**X-COM: Terror from the Deep, sau cum arăta un joc complex**





Cine nu știe care de Diablo, un clasic printre clasici

și să îi confisc pentru totdeauna magica mașinărie. După lupte seculare ce au durat cam 5 minute am fost conștienți să plec acasă, cu promisiunea că jocul va ajunge și pe calculatorul meu.

Mai târziu aveam să descopăr că nu aveam destul RAM... argh!!! Ce tragedie! A mai durat ceva timp până am făcut rost de încă 2 MB și am reușit să îmi instalez Doom-ul.

Și uite așa, Mihai de la etajul 4, un individ ce nu ieșea în evidență prin nimic a reușit să se afunde, fără nici o speranță de ieșire, în universul jocurilor.

Și iată-mă în fața calculatorului, uitând cu totul de școală și de alte hobby-uri, butonând în disperare la un joc ce mi se părea atât de fascinant încât nu îmi mai venea să îl apresc.

De aici totul a devenit mai simplu. Fiind la un liceu în care mai toată lumea se ocupa cu aceleași lucruri, nu mi-a fost greu să fac rost de din ce în ce mai multe jocuri.

Următorul joc important trebuie să fi fost *Dune II*, prima strategie de care am dat. Excelent, superb... începeam să descopăr că îmi place din ce în ce mai mult noul meu hobby. *Dune II* a fost un joc la care am stat foarte mult. Fiind un mare fan al cărților lui Frank Herbert, aceeași strategie m-a atras într-un mod irezistibil. Îmi trimiteam trupele în deșert, să se plimbe deasupra unei „pungi” de melanj numai pentru a vedea cum îi înghite pe toți un vierme de nisip. Superb!

Au mai fost câteva jocuri, dar nu mi-a ră-

mas nici unul adânc înfip în memorie. Începusem deja să înțeleg cum stă treaba cu calculatoarele și jocurile... devenisem un pui de gamer, ce mai.

Într-o seară (îmi aduc perfect aminte chiar și acum) un alt amic de-al meu m-a fericit aducându-mi „în dar” un nou joc. *Magic Carpet 2*...

Am lăsat baltă televizorul și am purces amândoi în a testa noul joc. Frumos, zburam pe un cavor magic... Imediat după ce am început să joc am dat un ocol insulei unde se

desfășura jocul și am dat peste o turmă de capre (hei, nu rădeți! cei care își mai amintesc de joc știu despre ce vorbesc). Behăiturile lor mi s-au părut cel mai demențial lucru de până atunci... Am zburat apoi deasupra apei și am observat un individ ducând pe spate un ulciar plin cu apă făcând drumul de la un râu la casa



Atmosfera terifiantă din System Shock m-a impresionat întotdeauna

lui. Etete! Individul ăsta nu trebuia să facă așa ceva... vreau să spun că nu era necesară o asemenea atenție la detalii pentru a mă bucura de joc. Lucrul acesta m-a surprins într-atât de mult încât pot spune cu mâna pe inimă că acesta a fost momentul în care am realizat că jocurile sunt mult mai mult decât par. Văzusem pentru prima oară cum se întinde în fața mea un univers artificial dar totuși plin de viață.

## Command&Conquer?

Auzisem de acest joc de foarte mult timp... am încercat să fac rost de el, dar de fiecare dată când încercam să îl instalez, una sau mai multe arhive erau stricate. A trebuit să mă chinui foarte mult până să fac rost de *Command & Conquer*, într-atât de mult încât am apucat să joc ZUL înaintea lui.

Z? Strategia supremă pentru mine... După el, *C&C* mi s-a părut un joc mediocr, neinteresant... De aceea, până și în ziua de azi, jocurile gen *Command&Conquer* (*Red Alert* și toate celelalte clone)

nu mă impresionează cu nimic. Asta ca să vedeți cum o mică schimbare poate avea influențe atât de importante asupra unui gamer.

Am trecut apoi prin perioada în care *F1 GrandPrix* mi se părea cel mai reușit simulator făcut vreodată (*F1 GrandPrix* a fost unul dintre jocurile ce au stat cel mai mult timp pe hard-ul meu), am ajuns apoi să aflu și de existența sălilor de jocuri și a consolelor. Nu pot spune că a însemnat prea mult pentru mine (în sensul că nu m-a influențat în nici un fel și nici nu m-a transformat dintr-un jucător pe PC într-unul de aoid de console), dar grafica pe care am văzut-o pe un banal televizor mi s-a părut pe atunci mult superioară oricărui joc încercat pe calculatorul meu de acasă.

Hmm... ce a urmat? Căile pe care făceam rost de jocuri erau tare încurcate. Naștirea de pirat îmi era necunoscută pe atunci, copyright-ul era doar un cuvânt ce aștepta cu minte să fie descoperit iar cutiile pline cu dischete circulau liber dintr-o mână într-alta.

Viața mea a luat o întorsătură radicală în momentul în care am descoperit *Game Over*! Ah, cei mai bine investiți 5.000 de lei din viața mea (era o sumă, la vremea aceea). Țin minte că de-a lungul drumului din centrul orașului, de la taraba de unde cumpărasem (din cea mai pură plictiseală) revista și până la mine acasă, concepția mea despre jocuri s-a modificat radical. Practic, în cele 10-15 minute în care am mers ca un zambie pe stradă cu nasul în pag-



The Longest Journey sau ce poate face storyline-ul dintr-un joc

nile revistei am devenit dintr-un simplu puști care se juca din când în când și considera jocurile un hobby secundar, un la fel de simplu puști, dar de data aceasta unul care tocmai înțelesese că ASTA îi place lui cu adevărat, un gamer în adevăratul sens al cuvântului.

Am ajuns acasă... am lăsat revista jos și am stat să mă gândesc la ceea ce descoperisem. Până atunci, „universul” ăsta al jocurilor se restrângea la câțiva prieteni și la o mână de dischete, pe când acum îmi dădeam seama de IMENSITATEA industriei (eh, prima oară când mi-am dat seama că EXISTĂ o astfel de industrie).

Așa că am continuat să strâng jocuri, cât mai multe jocuri.



Transport Tycoon Deluxe, unul dintre puținele managere care mi-au plăcut



Am descoperit *Crusader-ul* (*No Regret* și *No Remorse*) și am văzut ce pot face niște oameni cu adevărat talentați. Am dat peste *Taxi* (*Quarantine*) (un joc vechi... nu știu câți dintre voi îl țin minte) și am descoperit cât de importantă e atmosfera pentru un joc... Apoi am dat de *X-COM: Terror from the Deep*.

Mai văzusem și înainte primul *X-COM: Enemy Unknown*, dar eram prea ocupat cu altele pentru o-i acorda vrea importanță. Cu chiu cu vai am reușit să îmi instalez jocul (dacă mai țineți minte avea foarte, FOARTE multe fișiere și calculatorul meu se chinua săracul să le copieze pe toate pe un harddisk neîncăpător) și am fost pierdut pentru societate.

Ghinionul „societății” a constatat în faptul că vacanța de vară tocmai începuse, iar Mihai avea timp berechet la dispoziție. *X-COM: Terror from the Deep* este, fără drept de tăgadă, jocul care m-a acaparat cea mai lungă perioadă de timp. Au fost cam 2-3 luni întregi în care am jucat ZI DE ZI jocul. Afundat confortabil în fotoliu, mă desprindeam de la minunăția de joc numai pentru câteva ore pe zi. De abia așteptam să văd ce voi descoperi mai departe, ce minunăție de armă îmi voi mai putea fabrica și ce extroterestre verzi și urâți mai aveam de eliminat. Un joc cu adevărat impresionant.

Ce a mai urmat... stați să mă gândesc... nu mă grăbiți. Ah, da! *System Shock*-ul atât de mult lăudat într-un Review Special din *LEVEL*. Unul dintre jocurile cu cea mai dementială atmosferă din câte am încercat eu până acum. Întrebați-o pe sora mea și vă va spune că am înnebunit a casă întreagă cu muzica psihedelică din joc... ah, amintirile!

Am trecut apoi pe *Settlers*, un joc de strategie cu adevărat drăguț și am fost impresionat de *Transport Tycoon*, un joc pe care foarte puțin jucă și acum dacă aș avea ocazia... și timp.

## Avatare, unde ești?!

RPG-urile mi se păreau drăguțe, dar nimic mai mult... nu încercasem nici unul care să mă fi acaparat într-un asemenea hal ca... Oare cu care dintre ele să încep? Am să mă rezum la doar 2 RPG-uri, cele mai importante pentru mine, de altfel.

În primul rând *Diablo*... Știu, știu, un action-RPG dar un joc al naibii de bun. O atmosferă gotică și niște niveluri care băgau sperietii într-un jucător mai slab de inimă. Mai țin minte și acum introducerea cu corbul aceluia care... știți voi. De asemenea, muzica din *Diablo* mi se pare, chiar și acum, una dintre cele mai bune partituri muzicale realizate vreodată pentru un joc.

Trecem repede în revistă *Ultima VI* și îl notăm în carnețel la secțiunea „jucat... plăcut” și trecem la inegalabilul, incomparabilul și absolut

dementialul *Fallout*... 1 și 2.

Recunosc, primul *Fallout* m-a dezamăgit total. După ce am văzut că trebuie să mă bot cu niște șabloni puturoși în peșteri prost iluminate l-am șters cât de repede am putut. Providențiala plictiseală m-a salvat însă de la a sări cu vederea cel mai bun RPG realizat vreodată. Având în vedere că pe CD-ul proaspăt achiziționat scria *Fallout 2*, și nu simplu *Fallout* m-am gândit să îi acord jocului a șansă.

Ceea ce a urmat au fost câteva săptămâni, ba chiar luni în care am fost practic acaparat de acest superb joc. Era diferit de toate RPG-urile jucate până atunci... era situat într-o lume post-apocaliptică, avea o atmosferă absolut magistrală creată și un univers extrem de convingător. L-am mai jucat recent și tot nu și-a pierdut din farmec... dacă vo exista vreodată un *Fallout 3*, fiți siguri că nu am să îl ratez.



Anachronox, dovada supremă că există și jocuri stilate

## Numele meu este...

De când am pus ochii pe minunăția aia de revistă de îi zicea *Game Over*, visul meu a fost să am posibilitatea de o scrie la a astfel de revistă. *LEVEL*-ul era un nume obscur pentru mine dar asta nu m-a împiedicat ca, printr-o serie de evenimente absolut întâmplătoare, să ajung să îl întreb pe Claudiu dacă pot să scriu pentru revistă. Țin minte că i-am trimis un review la *Omikron: The Nomad Soul* care nu a avut un impact prea mare asupra redacției. Concluzia? „Mai scrie...”. Așa că am lucrat intens la un preview de *Black&White* care, după câteva modificări, a ajuns să fie publicat în revistă. Am calabrat apoi preț de aproape 5 luni cu revista, am început să fur ceva meserie și, într-un final, am ajuns redactor *LEVEL*. Ei, dacă mă gândesc bine, am reușit ceva extrem de important. Am reușit să îmi împlinesc un vis, ceea ce

nu e la îndemâna oricui... sunt un norocos.

Odată cu *LEVEL*-ul s-a schimbat și statutul meu de gamer... am trecut în echipa profesioniștilor, așa că trebuia să încep să mă comport ca atare. Sper că am reușit...

În ceea ce privește jocurile care m-au impresionat de când sunt redactor *LEVEL* până acum, am de amintit doar două... dar ce jocuri!!!

Primul a fost *The Longest Journey*, unul dintre cele mai frumoase și inteligente jocuri realizate vreodată; un quest cum nu s-a mai văzut de mult. Cel de-al doilea a fost atât de recentul *Anachronox*, o altă minunăție în lumea jocurilor. Fiți cu ochii pe aceste două excepții de la regulă, două exemple ale faptului că industria jocurilor este una în care ideile inovatoare și originale sunt expuse gamerului în cel mai fantastic mod cu putință.

Nu aș putea totuși să uit a menționa aici

*Counter-Strike*, probabil jocul meu preferat în multiplayer, sau *Delta Force* la care am pierdut ore întregi fugind în rețea pe colegii din *LEVEL* sau *CHIP*.

Cam aici or trebui să se încheie mica mea biografie... dar lucrurile continuă să evolueze. Vor mai apărea jocuri superbe, sunt liniștit în privința asta, sper doar ca acestea să nu se piardă în mulțimea de jocuri comerciale ce au invadat piața în ultimul timp.

Ce jocuri aștept cu sufletul la gură... *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Thief 3*, *Deus Ex 2*... voi?

Mitza

P.S. Ca să fiu în ton cu moda, am să amintesc și de MMORPG-uri. Văzut, jucat, un pic dezamăgit... dar fiți foarte atenți la evoluția acestui gen de jocuri pentru că reprezintă cu siguranță viitorul industriei.



**H**e-he, dragii mașului, ian să stăm noi la o masă din saloon și să depănăm un nou MOD de *Half-Life*, căci tare mult a trecut de când am văzut ultima oară un FPS western... O echipă de pasionați, pe numele ei *Maverick*, a început să producă, în urmă cu foarte mult timp în urmă, un MOD de *Half-Life* care abia a ieșit la download... de câteva luni: *Wanted!!* Ca orice MOD, așa cum suntem obișnuiți, *Wanted!* modifică radical *Half-Life*-ul și îl transformă într-un joc nou și destul de reușit.

## Old Blackhand

Tatul începe în micul orașel de provincie americană Redrock Creek, o localitate la nivel de sat/camună în care șerif este Ragan Black, fost copil orfan, actualmente tip dur, cu cal și steluță în piept. Acest macho al anilor '70 (1876, mai precis), are de încheiat o discuție cu un anume Ramone, un la fel de dur tip, cu cal și băieți în gașcă, care i-a amorât pe părinții lui Negruț pe vremea când acesta încă nu știa să scrie, să citească și să împuște urși cu Winchester-ul.

Crescut de un general, Black a ajuns acum la vârstă la care problemele de viață și

de moarte se rezolvă prin... moarte, adică prin împușcare/săgelare/tăiere. Și cam asta trebuie să facă jucătorul pe parcursul întregului MOD.

Tatul începe deci în Redrock Creek, unde Black primește o telegramă („I'm afraid it's bad news" - citat din discursul individului corpolent care aperează telegraful): Ramone s-a întors și trebuie anihilat. În mare grabă, Black adună o pasie (aka poteră), pe care, între noi fie vorba, nu am prea văzut-o în acțiune, dat fiind că jucătorul este singur cu inamicii 99% din timp. În fine, după Redrock Creek, urmează o serie de plimbări prin canioane, prin râuri, peșteri, sate de indieni (dușmănoși sau prietenoși) și orașe cu iz mexican (pline de banditos cu siguranță dușmănoși). Povestea se desfășoară și ea încetul cu încetul: mai întâi generalul moare legat de jăruși, apoi un prieten al generalului moare într-o biserică în ruine și așa mai departe. În final, rămân doar Ramone și Black, iar unul trebuie să moară. Dar până acolo mai aveți de trecut prin toate aventurile pe care le visați citind Karl May, numai că sunt mult mai pline de acțiune (doar e vorba de un shooter...) Aici apare prima părere de rău: pur și simplu nu am reușit să mă strecur în spatele unui ino-



Un MOD plin de înmormântări

mic și să-l adorm... pe veci cu a lovitură scurtă de cuțit, cum se întâmplă de atâtea ori în romanele cu Old Shatterhand. De ce? Pentru simplul motiv că, oricât de „tiptilatic” te-ai apropia de un inamic, te simte și începe să se agite și, în final, tot la un pac-pac stupid se ajunge.

## Oh, Suzana!

Există o posibilă Suzana în joc, o tipă care apare chiar în primul nivel și care dă dovadă de un fizic cam nepotrivit pentru realitatea Vestului Sălbatic, dar e bine să lăsăm și visele să zburde puțin, nu? În rest, prezențele din joc sunt chiar foarte bine realizate: orașele sunt pline de orașeni (wow!), satele de indieni sunt populate de indivizi vopsiți în toate culorile războiului, iar în peșteri mișună o adevărată comunitate de mineri, extrem de pârniți împotriva reprezentantului legii, în persoana lui Ragan Black. Și bine-ar fi dacă inamicii ar fi doar atâți, dar, pe lângă toți cei amintiți mai sus, mai există și mexicani înarmați cu pistoale, grenade și mitraliere, șerpi, scorpionii, pume și urși. Fiecare îți dă bătăie de cap în felul său: bandiții sunt foarte rapizi, minerii sunt rezistenți (deși lovesc doar la apropiere, cu târnăcoape), indienii au și arcuri și carabine (și le folosesc cum nu se poate mai măiestru), șerpii atacă pe neașteptate, scorpionii se mișcă extrem de repede și, chiar dacă reușești să scapi de ei, mușcătura se face simțită și mai târziu, panterele fac salturi enorme, lovesc puternic și aleargă foarte repede, iar urșii au și ei viteze destul de mari, lovesc năprasnic și mai sunt și extrem de rezistenți la orice fel de armă.

Și acum poate vă veți întreba cum ce



Negruț după o tură de plâns pe mormântul părinților



Aha... cauza înmormântărilor



Domnișoară, pentru cititorii noștri interesați, cam unde e Redrock Creek pe hartă?





Smile! You're on candid camera!

poate să facă Black al nostru împotriva animalelor ăstora (inclusiv cele umane). Pentru început, poate să fugă... Știu că FPS-iștii cei mai duri vor râde, dar fuga este uneori singura soluție pentru ieșirea din câte o situație dificilă, din care nu poți ieși neatinși și al cărui unic câștig este de multe ori experiența (nu arme, nu gloanțe, nu armură). De exemplu, mă aflu la un moment dat într-o peșteră plină cu mineri înfocați și întăritați (nu știu de cine, dar știu cu siguranță că nu de cineva din Valea Jiului). Respectivii umpluseră un spațiu considerabil și mă așteptau cu brațele și târnăcoapele larg deschise, urându-mi Norac bun! Văzând eu că nu miiocase decât, eventual, a coliva necesară propriei înmormântări, am decis că cea mai bună soluție este, știți voi, cea rușinoasă, dar care face ca media de viață a populației să rămână ridicată, și am luat-o la sănătoasa printre megieșii mei cei toporalnici. (Pentru această faptă non-FPS și presupus lameristică, aștept capetele de acuzare și sentința pe adresa redacției...)

Alteori (asta ca să mai dreg rușinea) am tras aer în piept, m-am avântat printre gloanțe și le-am tras și pe ele, ceea ce a dus la reîncărcări repetate. Și, tot încercând, am ajuns la concluzia că cea mai bună soluție este pândă și lovirea cu precizie a capului, ceea ce duce aproape întotdeauna la decesul inamicului, fără alte discuții. Când se pune problema de camere pline de inamici, grenadele sunt, ca de obicei, soluția indicată, dar și aici apar necazuri pentru că, mare atenție, în *Wanted!* există AI (adică cel din *Half-Life*), care reacționează extrem de bine în unele situații, dar extrem de prost în altele. Toată lumea știe că soldații din *Half-Life* se descurcău binișor și bandiții, indienii și minerii din *Wanted!* au preluat acest AI extrem de agresiv și de precis (com două din trei împușcături îți ating jinta), cu toate dificultățile pe care le presupune. În concluzie, nu vă așteptați ca, atunci când aruncați grenadă în cameră, respectivii să stea pe loc și chiar să o ia în mâini să vadă mai de aproape cum explodează. În schimb, îi veți vedea/auzi agitându-se, avertizându-se unii pe alții și fugind care încotro, astfel încât de cele mai multe ori explozia are un efect minim (există și o soluție, pe care mulți o cunosc cu siguranță din *Half-Life*:



Silence... It's nani time... de veci

grenada trebuie ținută în mână cât mai mult înainte de aruncare, ca să explodeze imediat după impact). După grenadă (sau înainte) puteți încerca și una din următoarele arme: cuțit, târnăcop, pistol, carabină Winchester (luată din biroul generalului decedat, dar numai după lupte crâncene cu băieții lui Ramane), shotgun cu două Jevi (enervant de ineficient, chiar și la apropiere - una din armele foarte prost implementate), arc (înlocuiește pușca cu lunetă și este excelent la distanță; oferă un sentiment cu mult mai special decât în multe alte jocuri în care poți trage cu săgeți), grenade (de fapt, pachețe de TNT cu fitil și fără fitil), capcane pentru urși și scorpioni lansabili (care înlocuiesc, probabil, găngăniile din *Half-Life*).

## Necazuri în Vest

Bug-urile, afurisitele, de AI și de grafică sunt prezente, ca în toate MOD-urile, și în *Wanted!*. Texturile arată de multe ori jenant (se îmbină prost, sunt repetitive), dar în orașe grafica este chiar simpatcă. De AI nu mai spun: dacă Black nu trece de un anumit punct, inamicul, chiar dacă se află la doi metri distanță, nu-l vede, dar hmmm... îl simte și începe să se agite, dar de tras tot nu trage. În fine, în *Wanted!* avem în principiu problemele din *Half-Life*, așa că cei cărora le-a plăcut *HL* vor fi foarte mulțumiți și de *Wanted!* (deși tot nu pricep de ce nici un cactus din joc nu are textură).

Cu multiplayer-ul se întâmplă ceva drăguț, pentru că, printre altele, există modul High-Noon, în care doi jucători se pot... aduna în fața bisericii sau a barului și pot începe să se împuște imediat după ce a bătut gangul în turnul cu ceas (foarte Western și original). Desigur, există o problemă: inamicul nu poate fi eliminat dintr-o singură lovitură, așa că duelul se transformă în tir.

Și gata. Spațiul mă presează și, oricât de mult mi-aș dori să vă mai povestesc despre *Wanted!* și să mă revolt că, deși există cai, nici unul nu poate fi călărit, trebuie să mă opresc din scris, să vă recomand să-l jucați și să vă spun de unde să vi-l procurați:

[www.wantedhl.com](http://www.wantedhl.com), secțiunea Downloads.

Mike



## Câteva titluri noi...

EIDOS

Interplay

BLIZZARD ENTERTAINMENT

ACTIVISION

INFOGRAMES

HAVAS

MIDAS GAMES

HASBRO Interactive

...mai mulți producători...

... un singur nume:

**MONOSIT CONIMPEX**

Este prietenul de nădejde!

Pentru orice titluri multimedia, comenzi și la

[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)

București, Splaiul Unirii nr. 4,  
bl. B3, sc. 2, ap 10..

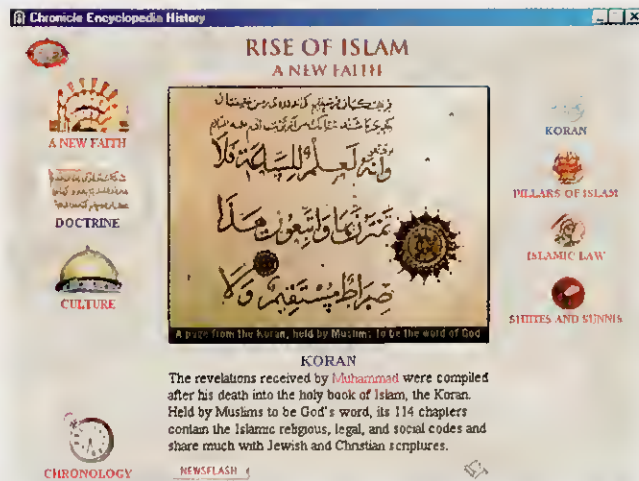
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351

e-mail: [monosit@rdsnet.ro](mailto:monosit@rdsnet.ro)





O știre veche de 1500 de ani: populația face tam-tam în Imperiul Bizantin.



History in the Making – despre Islam.

# Chronicle Encyclopedia of History

Istoria ca un jurnal de actualități.

Da data aceasta, zeii au fost generași cu rubrica Multimedia din revista noastră, și iată că am ocazia să vorbesc de bine atât în pagina pe care facem o citiți, cât și în cea alăturată. Aici, vă voi spune despre *Chronicle Encyclopedia of History*, un produs al DK Multimedia, firmă despre al cărei atlas geografic multimedia pe CD ROM am scris în numărul trecut al revistei noastre, pe un ton destul de rezervat. După cum veți vedea în rândurile ce urmează, *Chronicle Encyclopedia of History* este cu câteva clase deasupra numelui atlas geografic, atrăgându-mi pe bună dreptate atenția asupra producătorului, DK Multimedia.

## Have you heard the news?

Primul lucru care te izbește ca utilizator al *Chronicle Encyclopedia of History* este felul în care aceasta a fost concepută de către pro-

ducător – întrucât ca un site de Internet dedicat știrilor, noutăților informative. La modul practic, *Chronicle Encyclopedia of History* este alcătuită dintr-o înșiruire cronologică de evenimente din istoria Umanității, dar tratate ca noutăți, nu ca evenimente istorice.

Trecând peste anecdotica unei asemenea abordări, care are hazul său paradoxal (se vorbește despre moartea unui sfânt petrecută pe la anii 400 A.D. ca despre un lucru întâmplat „anul ăsta”), ceea ce rezultă este a formă plină de viață a discursului informațional. Utilizatorul simte evenimentele ca fiind vii, este implicat aproape fără să-și dea seama în țesătura de intrigă, lupte și personalități care alcătuiesc istoria.

Iar odată prins în plasa *Chronicle Encyclopedia of History*, zău că pot trece are în și până să îți dai seama că ai uitat să mai mănânci, să mai faci plimbări solitare într-o anumită cameră din casă, sau să scrii odată articolul despre, ați ghicit, chiar articolul despre *Chronicle Encyclopedia of History*.

## În păienjenșul istoriei

Sunt două aspecte în *Chronicle Encyclopedia of History* care îl prind pe utilizator în foța monitorului. Unul este pozitiv și constă în cantitatea foarte mare de informație de pe CD, unde se află peste 15.000 de articole, biografiile a peste 100

de personalități ale istoriei și 12 foarte interesante subiecte dezvoltate sub titulatura „History in the Making” (în care veți găsi, printre altele, scurte istorii ale civilizației grecești, romane și aztece, sau ale războaielor mondiale, precum și ale Revoluției Franceze ari ale celei industriale).

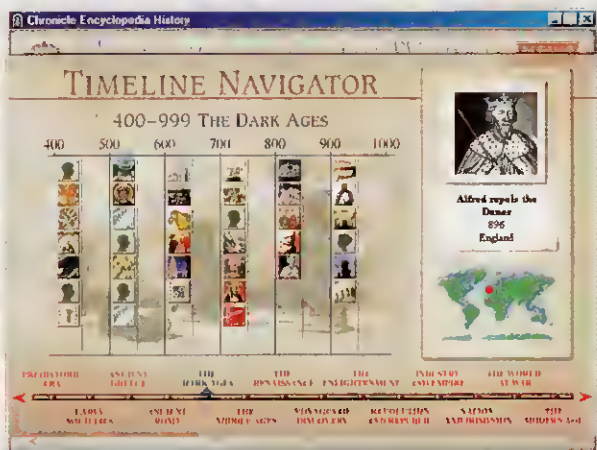
Toate aceste articole, dublate în covârșitoarea lor majoritate de imagini color foarte bine alese, sunt organizate după o așa-numită „Timeline”, adică linie a timpului, în care fiecare eveniment este încadrat unei anumite ere, respectiv perioade istorice, începând cu 4.000.000 î.Chr. și terminând cu anul 1997 (AD, bineînțeles).

O surpriză foarte plăcută o face și partea audio a acestei Cronici multimedia, deoarece nu sunt puține ocaziile în care veți putea asculta instrumente muzicale specifice unei anumite civilizații.

Al doilea element care te prinde în plasa *Chronicle Encyclopedia of History* este unul mai puțin lăudabil și constă în lipsa unui help contextual, dublat de dificultatea navigației back/forward în anumite ecrane.

Consider însă acesta ca fiind un fapt minor, care nu o știrbit cu nimic din plăcerea de a explora istoria ca pe o mare noutate, așa cum mi-a fost aceasta oferită de *Chronicle Encyclopedia of History* al firmei DK Multimedia.

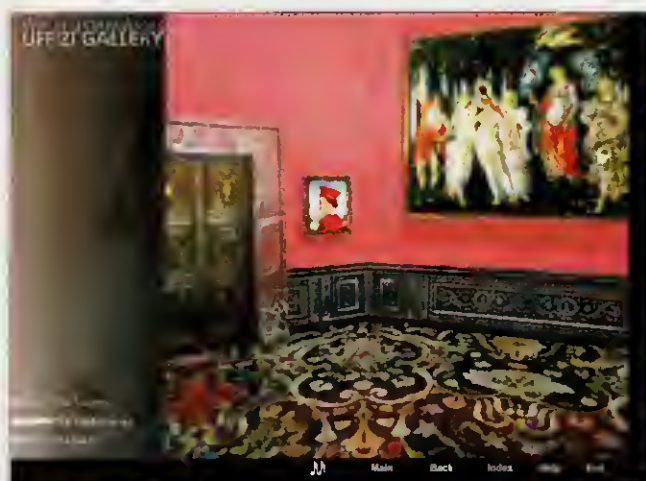
Marius Ghinea



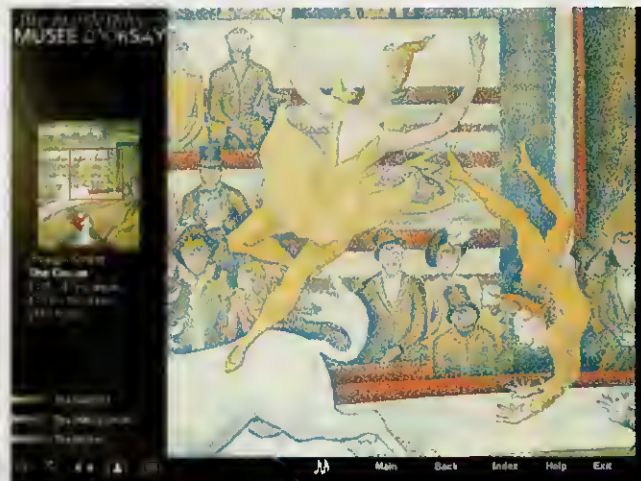
Timeline Navigator este foarte util pentru depănarea încurcatorilor țe ale istoriei.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	DK Multimedia
Ofertant	Monosil Conimpex
Tel	01-3302375





Reprezentare virtuală 3D a incintei în care se află capodoperele găzduite de Galeria Uffizi.



Folosirea funcției de zoom pentru observarea detaliilor.

## Visit Europe's Best Museums

Iată-mă impresionat! Evident, datorită impresionistilor...

În numărul trecut al revistei noastre făceam un review ușurel miștocor la adresa unui produs multimedia al firmei GSP – era vorba despre un CD ovând drept subiect bătaii celebre din istorie (mă rog, cât de celebră poate fi zorba de la Culloden; așa, cam ca Republica de la Plaești...). Se pare însă că nu este cazul să osociem numelui GSP pete de culoare închisă, eventul emonând un miras specific nuanțelor naturole de mora. Pentru că un alt produs multimedia al acesteia se davedește cu adevărat lo înălțime, arătând că firma cu pricina este copobilă de performanță în domeniu.

### Pe simeze

Ah, cât de mult am vrut să folosesc cuvântul aisto într-un articol de-al meu! Fiind un mare iubitor de pisici, apreciez a siameză chiar și atunci când acesteia i s-a amputat un „a”... Pe de altă parte, datorita mă cheamă lo adevăratul înțeles al cuvântului, așa cum ne este acesta relevant de prezentoreo în CD-ul *Visit Europe's Best Museums* o șapte din cele mai importante muzee ale Europei. Este vorba despre Alte Pinakothek, Ermitaj, Galeria Uffizi, Musée D'Orsay, Rijksmuseum, Tate Gallery și Kunsthistorisches Museum, toate nume japene în lumea artelor plastice.

Fiecare din cele șapte muzee tocmai pomenite este coracterizat sub trei aspecte: cel al construcției propriu-zise și al amplasării acestuia, cel al capodoperelor găzduite, precum și printr-o selecție de expanate considerate ca fi-

ind semnificative pentru definirea spoțiului muzeal prezentat.

Primul dintre aceste aspecte este atins prin folosirea imaginilor, excelent alese sub aspect atât estetic, cât și ol informației semnificative pentru turist. Spun asta pentru că nu trebuie să pierdem din vedere valoarea sub aspect arhitectural o clădirilor ce adăpastesc muzeele aflătoare pe CD-ul *Visit Europe's Best Museums*. Alături de informația vizuală, un comentariu vorbit precum și a succintă prezentore scrisă a istoriei muzeului completează datele necesare cunoașterii fiecărui obiectiv în parte, cu elemente distinctive specifice care contribuie la creșterea otractivității acestora.

### Încântare achiului

Excelent reolizată, secțiunea de „capodopere” în cadrul expunerii virtuale o celor șapte muzee. Un spoțiu real, existent în fiecare din muzeele descrise pe CD, devine locul în care utilizatorul poate descoperi printr-o recreare tridimensională interesantă, câteva din lucrările considerate drept „cele mai” dintre cele aflate în găzduirea muzeului respectiv. Bineînțeles, aici este discutabilă împărțirea unor opere de artă în categoria „capodopere” și „restu” și de aceea mi-am osumat folosirea unor ghilimele semnificative. Cu toate acestea, nu am absolut nimic de cărăit atunci când în Musée D'Orsay găsești lo secțiunea capodopere pe „Olympia” lui Edouard Manet, „Femei din Tohiti” de Gauguin, „Izvarul” lui Ingres sau „Jucătorii de cărți” ai lui Paul Cezanne.



Din secțiunea „The Building” o imagine a interiorului Musée d'Orsay.

Un comentariu vorbit ne introduce în ideea acestor lucrări, precum și în elementele ce contribuie la caracterul lor unic, distinctiv.

Bineînțeles, cea mai mare parte a operelor de artă aflătoare în cele șapte muzee se găsește în cea de-a treia secțiune dedicată fiecăruia dintre acestea în parte. Este vorba de „The Works”, în care se află în jur de douăzeci-treizeci de creații din domeniul plastic ce se impun într-o fișă rapidă de caracterizare a muzeului. Foarte importantă mi se pare calitatea reproducerii pe CD a acestora, alături de care remarc natele scrise ce însoțesc fiecare lucrare în parte precum și biografia autorului. Apoi, excelent concepută este o funcție de zoom care permite observarea detaliilor, de mare utilitate, în special în ceea ce privește picturile.

Adăugați lo toate acestea o secțiune de pe CD dedicată în întregime explorării temelor generale ce se constituie ca subiect al operelor de artă expuse în cele șapte muzee, precum și muzica de fundal o aplicoției *Visit Europe's Best Museums* (selecții din Bach, Handel și Haydn) și veți obține imaginea unui produs multimedia care nu este rotund doar pentru că e vorba de un CD, ci mai ales datorită inspirației îmbinării a sunetului, imaginii, culorilor și informației, ce sporește otractivitatea și chiar utilitatea acestuia.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	GSP
Oferant	Monosil Conimpex
Tel	01-3302375





## Creează-ți propria lume online

RPG-urile online sunt categoric printre cele mai populare genuri ale momentului. Fie că e vorba de *Everquest*, *Ultima Online*, *Asheron's Call* sau jocuri aflate încă în producție, despre care ați putut citi în numerele trecute al revistei noastre, lumea este atrasă din ce în ce mai mult de aceste lumi virtuale, unde visele eroice care zac în fiecare dintre noi pot ieși la suprafață. În fiecare dintre noi trăiește un erou, gata să sară cu sabia în mână în apărarea prințeselor aflate în primejdie, și poate tocmai de aceea aceste universuri fantastice sunt atât de atractive.

Fiind încă în stadiul de pionierat, genul nu reușește încă să mulțumească pe deplin utilizatorii săi. Există o mulțime de elemente care așteaptă să fie implementate, sunt încă o mulțime de probleme de rezolvat începând de la securitatea conturilor, a jucătorilor până la comportamentul acestora în cadrul jocului și multe altele. Dar, iată, că acum, o mică firmuliță a avut ideea de a-l lăsa pe jucători să-și creeze propriile lumi online, după pofta inimii.

Post Tree Inc. a prădus și acum comercializează ceea ce poartă numele de *MMORPG Construction Kit*.



Harta regatului din Trinity of Darkness

## Vise și realități

Acest produs se adresează în special fanilor RPG, cu precădere spre cei ai pen & paper RPG, dar oricine are un pic de imaginație și răbdare îl poate folosi. După cum îi spune și numele aplicația vă va ajuta să vă construiți propriul univers online pe care apoi să-l împărtășiți cu prietenii și nu numai.

Cu ajutorul unei interfețe intuitive, construcția lumii online se transformă dintr-un vis în reali-

tate. Pentru aceasta nu trebuie decât să luați cele peste 4000 de „petice” de pământ și să le combinați după pofta inimii pentru a concepe lumea, harta în care se va desfășura acțiunea jocului. Bineînțeles că această lume ar fi seacă și insipidă dacă ar rămâne doar cu terenul, în consecință va trebui populată. Sute și mii de variante de NPC-uri sau monștri pot fi concepute din doar câteva clicuri de mouse și cu un pic de imaginație morbidă. Următorul pas ar fi crearea magiilor și a artefactelor, care

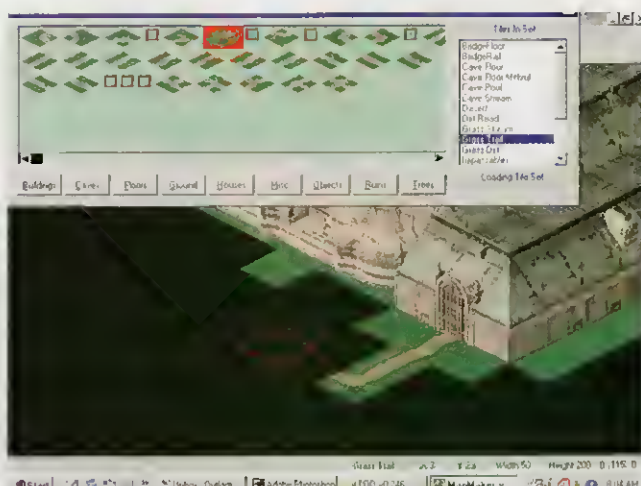
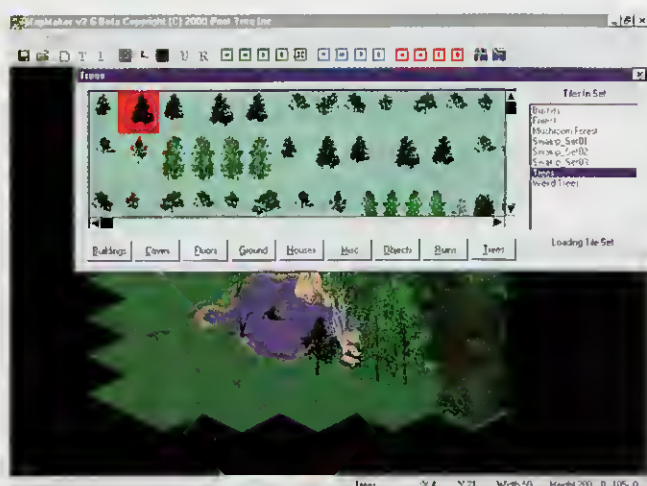


Chiar și cu resurse limitate puteți obține astfel de rezultate.



Atacurile sunt foarte ușor de realizat: left-click=atac fizic, right-click=atac magic





Din doar câteva click-uri de mouse veți putea umple lumea voastră online cu tot ceea ce doriți.

pot fi realizate la fel de ușor (de altfel într-un mod asemănător) ca și monștrii cu care v-ați populat universul.

Acestea fiind puse la punct, urmează partea cea mai grea, și anume aceea de a aranja și concepe o bază de pornire a caracteristicilor personajelor jucătorilor. Libertatea de mișcare în acest domeniu este suficient de mare pentru a se putea realiza un număr foarte mare de caractere distincte, însă trebuie ca acestea să fie jucabile și apreciate de utilizatorii lor, ceea ce constituie partea cea mai grea. Pentru a face experiența și mai inedită, poți determina dacă universul va fi player killer sau player friendly.

Ce-ar mai fi de adăugat? Ah, era să uit... Nici un MMORPG care se respectă nu poate să nu includă și un sistem de comunicare între jucători. *MMORPG Construction Kit* conține la rândul său un sistem de chat, care să le permită jucătorilor să comunice rapid și eficient.

După toate cele spuse mai sus, se pare că această aplicație a dat lovitură. Adevărul este însă că mai este drum lung până când va fi ceea ce ne așteptăm cu tărie. Fiind primul program de acest gen deschis publicului larg, are și el dezavantajele sale. Unul dintre acestea, și poate cel mai important, este faptul că nu su-

portă decât elementele grafice și sonore pe care le are incluse. În cazul în care vrei să importai propriile imagini de monștri sau sunetele scoase de ei, veți constata limitările programului. Un alt posibil dezavantaj este faptul că nu suportă mai mult de 50 de jucători conectați la un moment dat, indiferent de capacitatea serverului/serverelor pe care este instalat.

## Trinity of Darkness

Pachetul MMORPG conține printre altele și un joc online deja conceput cu ajutorul kit-ului în care puteți să intrați imediat sau să-l studiați pentru a vă putea concepe propriul joc. *Trinity of Darkness* este un fantasy RPG clasic în care după o perioadă de acalmie Răul se declanșează din nou, astfel încât tot mai mulți eroi sunt chemați la arme pentru a proteja destinele regatelor afectate. Ca de obicei nimeni nu știe ce se întâmplă și de ce, iar jucătorii vor fi nevoiți să porceadă în căutarea adevărului singuri sau în grupuri de prieteni. *Trinity of Darkness* este doar un exemplu a ce se poate obține cu ajutorul *MMORPG Construction Kit* și poate rula pe un PII la 233 MHz și 32 MB, cu o placă video de 4 Mega, ceea ce pentru jucă-



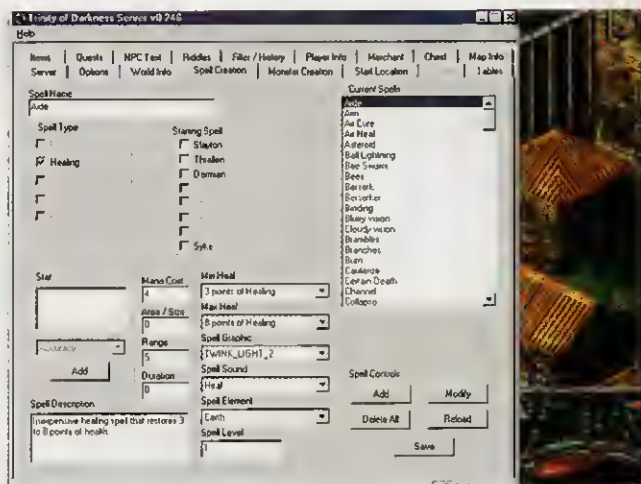
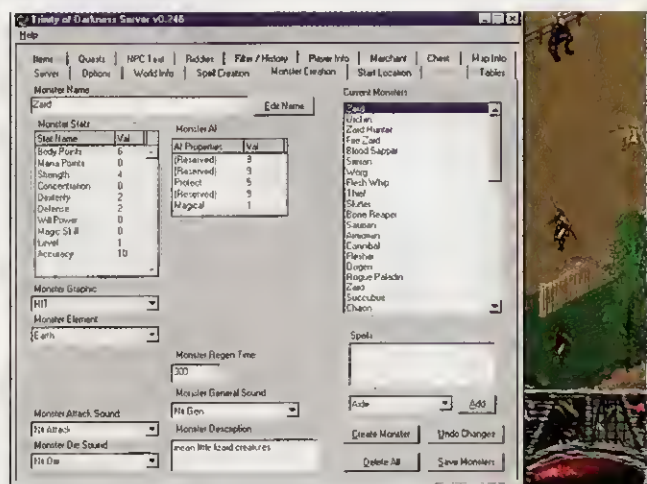
Schema orașului de început.

tarii rămâni poate constitui o mână cerească. De altfel nici cerințele kit-ului nu sunt exagerate, orice calculator personal putând fi setat ca server.

Pentru informații detaliate asupra acestui produs puteți oricând vizita site-ul oficial situat la [www.trinityofdarkness.com](http://www.trinityofdarkness.com). Cu toate neajunsurile pe care le are, acum în perioada de pionierat, *Construction Kit*ul constituie un produs atractiv și cu un viitor desul de fericit, mai ales dacă lucrurile nu se vor opri aici și vor continua să apară versiuni îmbunătățite și cu facilități noi.

Claude

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Past Tree
Distribuitor:	Past Tree



Construcția Universului este extrem de simplă după cum se vede din imaginile de mai sus. (În stânga monștrii iar în dreapta magiile).



# THE LEGEND OF DRAGON

## Când băieții răi își fac de cap...

Indubitabil cel mai apreciat RPG al consolelor aparține seriei *Final Fantasy*, prădusă de **Squaresoft**. În acest moment piața este dominată categoric de ultimul joc al seriei, alături de *Chrono Cross*, joc prezentat în numărul



trecut și prădus de aceeași firmă. **Sony Entertainment** nu este însă a companie care să nu accepte o provocare atunci când aceasta apare. Având în vedere că platforma de joc, PlayStation, le aparține, dorința lor de a domina piața și în domeniul „consumabilelor”, mai exact al jocurilor, mi se pare îndreptățită. **Sony** a răspuns lansării celor două jocuri **Squaresoft** cu un titlu pe patru CD-uri: *The Legend of Dragoon*.

## A fast adată...

*The Legend of Dragoon* tratează povestea clasică a luptei binelui împotriva răului, împotriva distrugerii, lupta pentru salvarea amenințată și așa mai departe. Ca întotdeauna vor exista luptători de ambele baricade, băieți buni și băieți răi. Ca mai toate poveștile japoneze, și cea care constituie fundalul acțiunii este plină de întorsături neașteptate și de situații neprevăzute. Prietenul cel mai bun se dovedește a fi tocmai cel pe care-l căutai pentru a-ți răzbuna moartea părinților sau descoperi că inamicul tău de moarte luptă de fapt de aceeași parte a baricadei cu tine, doar că într-un mod diferit.

Pe scurt, Dart, un tânăr rămas orfan de timpuriu când satul său natal a fost masacrat de un monstru legendar, se întoarce tocmai la țanc pentru a-și găsi de data aceasta satul adaptiv măcelărit de armatele imperiale. Printre cei ca-

re au fost luați prizonieri se află și prietena din copilărie a lui Dart, Shana, care constituie de altfel ținta principală a atacului. Mănat pe de o parte de dorința de răzbunare împotriva celor care i-au distrus satul în urmă cu mulți ani, iar pe de altă parte de dorința de a-și salva prietena, Dart se trezește atras într-o intrigă ciudată în care sunt implicate toate speciile inteligente, regi, prințese, dragoni și nu în ultimul rând Dragaan-ii, despre care se credea că sunt doar a legendă.

## Și încă mai este...

*The Legend of Dragoon* încearcă să creeze cea atmosferă epopeică cu care ne-a obișnuit *Final Fantasy*. Personaje hăioase cu părul vâlvoi, achi mari și purtând arme de două ori mai mari decât ei sunt doar un mic element al acestui tot. Absolut toate personajele, indiferent de momentul intrării în atenția jucătorului, își au propria poveste plină de mistere, pe care o dezvăluie treptat, nu mai devreme de „momentul potrivit”. Ca de obicei, destinul face ca aceste personaje, într-un fel sau





oltul, în prezent sau în trecut, să constituie un element important al puzzle-ului ce trebuie rezolvat.

Nu aş putea povesti despre joc fără să amintesc de sistemul de luptă, deoarece 80% din timpul de joc îl vei petrece alergând între diverse locații și măcelărind monștri dintre cei mai ciudați. Per ansamblu, acest sistem nu este foarte diferit de cel întâlnit în *Final Fantasy*. Co și acolo, vor intra în luptă maxim trei eroi, care vor otoco pe rând în funcție de viteza lor de reacție. Vom întâlni chiar și o formă a ocelor „limits” din *Final Fantasy*, ce aici poartă numele de Additions. Acestea vin sub forma unor loviturii adiționale celei inițiale și care vor fi executate în cazul în care se reușește combinația potrivită.

Însă ceea ce o impresionează întotdeauna în astfel de jocuri este magia, care se regăsește și în *The Legend of Dragoon*, doar că într-un mod inedit. În timp, personajele vor obține niște pietre magice denumite Dragon Spirits care le vor da puterea legendară a Dragoonilor. Acești Dragooni erau niște luptători cu forțe extraordinare care se bucurau și de avontură de a putea controla Dragonii. Odată ce o astfel



de nestemotă este obținută, personajul se va putea transforma în Dragoon, ceea ce înseamnă că va putea otaco și cu ajutorul magiei. Magia este împărțită în opt elemente: Fire, Water, Wind, Earth, Light, Darkness, Thunder și Non-Elemental, fiecare fiind reprezentat de culorile caracteristice. Fiecărui element îi corespunde un Dragon Spirit care va acorda control absolut asupra ocelui element purtătorului. Acest lucru este important de reținut deoarece aceste elemente sunt antagonice (cu excepția ultimelor două). Așa cum jucătorii cresc în nivel, și Dragonii fac același lucru în porolele, fiecare nivel obținut aducând o nouă magie, până la cea din urmă care va oferi controlul asupra unui dragon.



fect” or putea fi că seamănă prea mult în toate elementele sale cu jocul celor de la Square-soft. Nu pot să cred că acest gen de jocuri, chiar și pentru console, a fost exploatat până acolo încât să nu se mai poată concepe nimic inedit.

Claude

## Epilog

Trebuie să remarc, *The Legend of Dragoon* este un joc plăcut, care pe parcursul celor patru CD-uri oferă o experiență plăcută și interesantă. Este adevărat că nu este un joc care să se ridice la înălțimea unui *Final Fantasy*, dar nu este deloc un joc rău. Singurul lui „de-

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	The Legend of Dragoon
Gen	RPG
Producător	Sony Entertainment
Distribuitor	Sony Overseas
Telefon	01-2244710

# Câștigătorii lunii august



La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul *Pro Rally 2001* a fost câștigat de către Gherghescu Doru din București.

LEVEL și InterCom Film au oferit câte un tricou *Final Fantasy: The Spirits Within* următorilor cinci cititori: Tănase Cosmin din Constanța, Nichitean Sergiu din Brașov, Feneș Poul-Lucian din Constanța, Birou Alexandru din Bocău, Miștode Marius Andrei din București.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PloyStation „*Star Ocean the Second Story*” următorilor:

Ojog Ștefan (Vaslui), Hemic Daniel (Buzău), Mihai Andrei (Timiș), Cosandru Adrian (Constanța), Mureșan Alexandru (Cluj), Debre Ioan-Vasile (Soloj), Florea Andrei (București), Miholachi Tiberiu (Suceava), Ilișan Daniel (Maramureș), Pop Bogdan (Cluj).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție  
068-415158 sau 068-418728.

# LEVEL Fans Camp 2001

Suntem la a doua astfel de tabără și până acum nu s-a supărat nimeni. Ba dimpotrivă – LEVEL Fans Camp 2001 a avut succesul scontat. Toate lucrurile au mers bine la Predeal, deși unele probleme tehnice i-au dat de furcă „omului tehnic” (aka BogdanS), care însă le-a făcut față cu brio și, încă din prima zi, băieții și fata din toate zonele țării (București, Oradea, Timișoara, Brașov, Dorohoi, Arad, Iași, Sf. Gheorghe, Brăila) au incins o horă a jocurilor ce n-a văzut Predealu’ de când s-a făcut el orașul la cea mai mare altitudine din România.

Măști dimineața {14 august 2001} lumea începea să se îngheșue: Mai sunt locuri? Am întârziat? Bună ziua... LEVEL Fans Camp? Câteva minute mai târziu confuzia era înlocuită de febrilitatea instalării sistemelor, rețelei, jocurilor...

Zilele și nopțile care au urmat au fost gameristice până în vârful mouse-ului. Dacă nu ați văzut gameri bolnavi după un joc, vă spunem noi cum arată maniacii de *Counter-Strike* (deși specia asta s-a perpetuat din epoci deja imemorabile prin l-cale-uri și dial-up-uri – câte or fi...).

Per total, LEVEL Fans Camp 2001 a fost o experiență pe care toți cei 26 de participanți și-au manifestat dorința de a o repeta la anul, peste doi ani și atât timp cât vo exista LEVEL. Desigur, nu au lipsit criticile (nobody's perfect!) – majoritatea începeau cu „Prea puțin!”, „Prea scurt!”, „Prea repede!”. Probabil nu mai stricau încă 365 de zile de LEVEL Fans Camp la Predeal, dar suntem aproape siguri că, la sfârșit, tot cuvintele astea s-ar fi auzit. Și la anul se vor auzi... LEVEL Fans Camp 2002 – așa scurt? Mai vrem 1000 de zile!!!!

Mai jos aveți părerile redactorilor prezenți trup și suflet la LEVEL Fans Camp 2001. Cei interesați de părerile celor 26 de participanți sau de jurnalul taberei le pot afla la [www.level.ro](http://www.level.ro).

## Mike

Am stat câteva zile și nopți alături de „my fellow gamers”, am luat gloanțe de SMG în freză până mi s-a făcut samn, dar n-am plecat de pe baricade decât spre dimineață, când aboseala și drumul de a doua zi în Brașov, la redacție, mă obligau să jîn de urât așternutului în camera din vila Olteț.

Cu câteva zile înainte de LFC 2001 am inspectat zana împreună cu BogdanS și cu Tashy și am pus la punct unele probleme delicate, care ne-au dat ceva de furcă, dar am



Poziții antagonice: Iași + Oradea vs. București + Arad



Înăuntru s-au petrecut masacre...

foast mai mult decât fericit să văd că totul s-a rezolvat și lucrurile au decurs aproape așa cum mi-am și jiau (concurenții) dorit.

Am jucat mult și am jucat bine/prăst, în

funcție de joc, mouse-pad, concurenți etc. Desigur, am fost acaparat de *Counter-Strike* și de meciurile cu 20 players. La sfârșitul taberei pot spune că mă descurcam binișar, dar nici pe





**Claudiu explicându-i lui Sorel (Andrei Baku) cum stau lucrurile**

departe atât de bine ca Mitza, care a făcut probabil peste 1000 de fragi (producția de mure a scăzut drastic anul ăsta).

La *NFS Porsche*, inamici principali au fost Barbone și Nik, pe care totuși i-am „liniștit” în câteva curse, dar, fiți liniștiți, am simțit și eu efectele revanșei.

În rest, sunt bucuros că am reușit să cunoasc „live” cititori LEVEL, să aud opinii despre revistă și despre camp și să-mi fac a idee despre ce trebuie perfecționat la tabăra de la anul. Le mulțumesc în special lui Hario Vuscan, Iaana, Valva, Barbone, Fila, Nik și Călin.

## Mitza

Păreră mea?! Chiar vreți să știți...?

E greu, tare greu... Ar trebui ca, în doar câteva rânduri să îmi exprim păreră despre Level Fans Camp-ul din acest an, să comunic cititorului avid de detalii superba atmosferă dintr-o vilă pierdută undeva în creierii munților (ei, nu chiar... șoseaua era destul de aproape).

După cum știți, aceasta a fost cea de-a doua ediția a Fans Camp-ului, cea de anul trecut având un succes la fel de răsunător (cel puțin în urechile noastre). Ei bine, anul trecut am

vizitat Camp-ul în calitate de colaborator LEVEL, așa că în ediția din acest an nu știam la ce să mă aștept (devenind acum organizator).

Noapțile pe care le-am petrecut alături de alți „nebuni” încercând să ne întrecem unii pe alții ba la *Counter-Strike*, ba la un *Need for Speed: Porsche* m-au lăsat la închiderea oficială a Camp-ului (pe care am avut „onoarea” să o fac eu însumi) dorind mai multe zile, mai multe nopți, mai mult timp. Atmosfera a fost una extraordinară. Serios vorbind, toți cei care au participat în acest an s-au dovedit a fi niște oameni atât de interesați, încât aștept cu nerăbdare să îi revăd pe toți.

Este imposibil ca după ce ai petrecut atâtea zile și nopți alături de asemenea oameni să nu te simți legat într-o aarecare măsură de ei. Pe toată durata Camp-ului nu mai existau „fanii” LEVEL și „redactorii” LEVEL, ci doar niște tineri frumoși și zvelți, sănătoși și devreme acasă care se bucurau când mai făceau un frag, zbieau cât de mult îi jineau plămânii, râdeau, se enervau, ascultau muzică și se distrau de minune.

Eh... devin melodramatic și nu îmi place. Sper doar să mă întâlnesc cu toți și să ne distrăm la fel de bine.

Samn ușor...

## Claude

A trecut și ediția a II-a a Level Fans Camp, iar acum după ce mi-am tras și eu suflul un pic cică ar trebui să-mi exprim și eu opinia despre ce a fost, ce s-a întâmplat și așa mai departe. Level Fans Camp 2001 pot spune că a fost

un succes și nu fac acest lucru doar pentru că am fost unul dintre organizatori. După luni de pregătire am reușit să punem la dispoziția participanților, mai mulți la număr decât anul trecut, toate condițiile necesare unei tabere atractive și distractive. Am avut plăcerea de a revedea participanți de anul trecut cu care chiar începusem să legăm prietenii. N-au lipsit nici fețele noi, care s-au integrat rapid în grup și astfel s-au ajuns la seri în care pe 29 de calculatoare rula *Counter-Strike*.

S-a jucat zi și noapte, cu mici pauze de somn sau de masă, iar pe ansamblu participanții au fost mulțumiți. Iar dacă ei au fost mulțumiți, ni s-a umplut și nouă inima de bucurie ☺ știind că nu am stat pe baricade degeaba. Singura umbră aruncată asupra desfășurării acestei tabere a fost evenimentul neplăcut din ultima zi când, din cauza unui primar cam obtuz în gândire ne-am trezit toți izolați și fără un drum de acces (pentru părinții ce trebuiau să sasească) fiindcă avea loc un banal meci de fotbal de Divizia C. Chiar dacă am stat câteva ore bune blacați, măcar ne-am delectat cu sa-



**Dacă e joystick, e CS (!?)  
Nu e Counter, e Crimson. Nu e Strike, e Skies.**

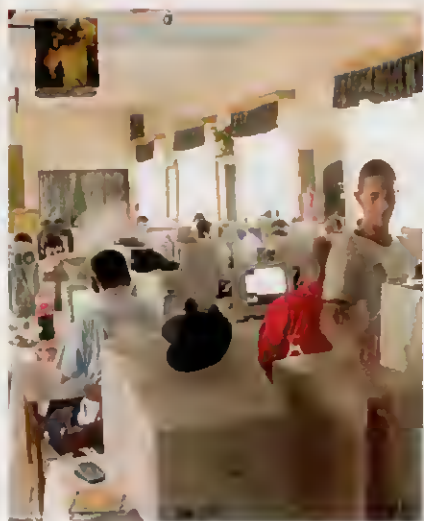
rabando de galuri înscrise pe Stadianul Municipal din Predeal.

Și ca să închei și eu aici, de abia aștept edițiile viitoare și reîntâlnirea cu voi.

(nota redacției: Claude a fost cel care a rezolvat problema când cu meciul, printr-o discuție cordială și productivă cu dl. canalul acolo prezent, pe care Claudiu al nostru l-a convins în cele din urmă că fani din tabără nu sunt nici pe departe a amenințare la adresa „folbaliștilor” C-ști)

## Sebah

Pentru mine, la fel ca și pentru mulți dintre participanți, a fost primul camp la care am luat parte. Știam la ce să mă aștept pentru că am discutat cu veteranii anului trecut (Dr. Pepper și Wild Snake), dar ce am găsit acolo a fost peste imaginația mea. Distracția pe care cei doi o promisese erau nu a fost numai prezentă, ci mai mult, parcă respira sălbatec de lângă fiecare calculator. Proverbul „La pamul lăudat să nu te duci cu sacul” nu se regăsește în experiența pe care am trăit-o la comp-ul de anul acesta. Sper ca și participanții să se fi simțit la fel de bine ca și mine. Perioada destul de scurtă, de trei zile, în care m-am aflat acolo, a însemnat numai jocuri peste jocuri până la orele târzii ale dimineții. Spun acest lucru pentru că și la nouă, zece dimineața mă mai găseam în fața monitorului cu încă câțiva ultimi mihicani. E drept că oboseala acumulată am plătit-o cu zile întregi de somn după aceea, dar a meritat cu prisosință. Gamerii pe care i-am întâlnit, și pe care sper să-i mai revăd și cu alte ocazii, mi-au devenit prieteni. Nu se putea altfel, deoarece cu tăji eram prezenți acolo pentru un singur motiv: jocurile. Vă dați seama cum se lega conversația și cum se rezolvau eventualele discuții în contradictoriu la masa de lucru – calculatorul. Sper ca la anul să ne întâlnim din nou și să reluăm de unde am rămas. (nota lui Pepper: Sebah a admis joi după-amiază la redacție, în



**Barbone (Alex Bărbieru) căutând un tero după ușă. Cu SMG-ul? Slabe șanse...**

fața calculatorului lui Mitza, cu mâna pe mouse! Asta aproape de „am plătit-o cu zile întregi de somn”!)

## Dr. Pepper

Trei împușcături și-o frână! Cam la atât se poate limita participarea mea la travaliul gameristic de cinci zile și patru nopți care a zguduit Predealul. În afară de asta, discuții scurte și în vileză cu participanții „veterani” (Barbone, Horia, Iana), străngeri de mână cu cei noi, și cam asta a fost, din punctul meu de vedere. Singurul lucru pe care l-am putut constata din viteză de 911 Turba cu tuning la motor, a fost că s-a păstrat atmosfera cu adevărat fantastică, și că toată lumea s-a simțit excelent, cu mici excepții de genul „Bă, vezi că tragi în mine!!!”, „Vă rog eu, faceți un server dedicat că e prea multă lume!!!”, „Nu mai am glanțeeeee!!!”, „Mașina asta e prea puturoasă!!!”, „Nu mai vrea să meargă drept!!!” sau „Mă atacă! Ajutaoooo!!!”.

Tat ce mai pot spune este că și de-ar fi să fie la fel de scurt, a să fiu acolo și la anul’ fiii mei! (N.R. – jac de cuvinte). See ya’ next year! Oh yeah!

## BagdanS

Pentru mine a fost prima participare la un eveniment de asemenea anvergură. Din punct de vedere al râului pe care eu l-am avut acolo, și anume de „tehnician” hardware am avut a sarcină nu chiar ușoară. Prima zi, după cum s-a povestit și în flash-urile zilnice de pe site, a fost cea mai încărcată pentru mine. De ce zic acest lucru? La o primă privire tatul pare o chestie destul de simplă, dar vă garantez că nu e deloc așa. Începând cu întinsul cablurilor

de rețea și prelungirea lor, și terminând cu configurarea plăcilor de rețea și a unor sisteme de operare instalate „așa ca din tun” pe unele computere. Oricum, am „tras” din greu să le fac pe plac participanților și să le pun capăt nerăbdării care se putea citi mai mult sau mai puțin pe fețele lor. Mai spre seară, când toate problemele au fost rezolvate în totalitate, am reușit să iau și eu un moment de respirație și să pot să mă bucur alături de participanți care erau în culmea fericirii când mai tăcau câte un adversar la *Counter Strike*.

În celelalte zile ce au urmat, pe lângă o doză destul de ridicată de oboseală și mulțumire sufletească, mi-am continuat conștiința activitatea „on duty”. Între timp mai concurem și eu la un *NFS*, dar oboseala la volan și-a spus pe deplin cuvântul (peste tot circulam, mai puțin pe șosea), așa că mă mulțumeam doar cu un past de DJ care câteodată mai ridica volumul la unele melodii mai energizante, spre bucuria unora sau spre disperarea altora. În acest timp, iam cunoscut mai bine pe participanți, am stat de vorbă, ne-am simțit bine împreună și am legat noi prietenii.

După aceste zile pline, din toate punctele de vedere, a venit și momentul despărțirii. Cu lacrimi în achi, dar cu zâmbetul pe buze și cu degetele pe tastatură, joystick-uri sau valane, fiecare gamer încercă să se încadreze în atmosfera incendiară care a fost în ultima noapte de **Camp**, a lipsit facul de tabără, dar ce mai cantează, nebulie totală. Parcă prea devreme se ivesc primele raze de soare și bravi noștri gameri rezistă cu a strădanie „supraamenească” somnului care ne lovește fără milă. Eu reușisem să fur câteva minute bune de somn, pentru că tatusei mă aștepta a dimineață destul de agitată și plină de evenimente. Vă imaginați vai....

**LEVEL TEAM!**





## Putem deveni cu adevărat profesioniști?

**S**ă știi cu toții deja ce este *Counter-Strike*... probabil l-ai jucat, poate v-a și plăcut, poate nu, dar sigur ai auzit de cel mai de succes joc arătat pe multiplayer din ultimul timp. Ai văzut pe alții cum se joacă, ai auzit discuții pe ici și pe colo despre strategii, arme, bug-uri și coduri și ai tot observat în **LEVEL** laude aduse acestui joc.

Și ar trebui să știi deja despre partea mai „serioasă”, mai profesionistă a acestui joc. Alături de *Starcraft*, *Counter-Strike* este unul dintre jocurile ce au generat o mișcare mai aparte în rândul gamerilor. E vorba de concursurile profesionale de CS, turneele naționale și internaționale unde se pun la bătaie mulți bani și, mai tot timpul, faimă. Ca urmare au apărut cyber-atleții, jucători profesioniști ce își câștigă existența exclusiv din acest gen de concursuri.

Ce legătură au toate acestea cu noi, veți zice... Ei bine, fenomenul *Counter-Strike* este destul de dezvoltat la noi în țară. E adevărat, suntem departe de nivelul unor țări cu experiență, dar în majoritatea cafe-urilor se joacă CS, jucători sunt FOARTE mulți, au apărut clanuri de *Counter-Strike*, echipe cât de cât profesionale etc. Acum ceva timp s-a vehiculat ideea începerii unui campionat național de CS, cu echipe bine pregătite, un program de meciuri bine pus la punct și cu premii substanțiale. Ideea aceasta a prins și a aprins spiritele și imaginația jucătorilor înfocați și astfel s-a născut **RCSL** (*Romanian*

*Counter-Strike League*), în care s-au înscris mai toate echipele de pe la noi.

Persanal, am pierdut șirul evenimentelor legate de **RCSL**, văzând la un moment dat că toată lumea discută despre acest proiect, dar nimeni nu face nimic concret. Lucrurile aveau să se schimbe în urmă cu ceva timp când am primit un mail în care eram invitat de organizatori la finalele **RCSL**, desfășurate în București în *Wired Cafe*.

## Încotro?

Liga Română de *Counter-Strike* s-a desfășurat în perioada 16 iulie-12 august și a reunit peste 150 de jucători din București și Constanța. Faza grupelor s-a desfășurat pe Internet, pe servere speciale dedicate acestui eveniment iar faza finală (sferturi de finală, semifinale, finala mică și finala mare) s-a desfășurat în sistem Play-Off (în LAN) pe perioada 11-12 august în *Wired Cafe*.

Funcția de redactor **LEVEL** fiind una care îmi ocupă destul de mult timp m-am trezit în imposibilitatea de a participa sâmbătă, 11 august, la sferturile de finală și semifinalele **RCSL**. Nici o problemă, mi-am zis, duminică (12 august) sigur sunt acolo pentru cel mai important eveniment, finalele Ligii.

Astfel, duminică m-am prezentat în *Wired Cafe* înarmat cu un aparat de fotografiat și o

curiazitate pe care nu mi-a puteam ascunde. Primul „contact” cu Liga și participanții a fost unul de bun augur... un cafe plin până la refuz de jucători și susținătorii acestora, *Counter-Strike*-ul rulând pe toate calculatoarele disponibile, gălăgie și spirite încinse.

Am aflat apoi că de abia acum se desfășura ultima semifinală a turneului, probabil din cauza prelungirii meciurilor din ziua precedentă.

Într-un final, semifinalele s-au încheiat, toată lumea a luat o pauză și s-a trecut din fața calculatoarelor în fața unei beri pe a terasă din apropiere. Halbele s-au golit, degetele s-au relaxat, spiritele s-au mai calmat, așa că toată lumea a început să se îndrepte din nou către calculatoare și mult așteptatele finale.

Finala Mică s-a desfășurat între **PRO TEAM Forte** și **CLAN DIVINE**, echipa **PRO** câștigând după două meciuri cu 13 la 11. Un meci interesant, cu mult peste orice meci la care participasem până atunci (chiar dacă acum eram doar un simplu spectator). Meciurile s-au desfășurat pe hărțile de „dust” și de „aztec”, ambele echipe dând dovadă de fair-play, iar „spectatorii” amuțind efectiv (era chiar ciudată schimbarea de atmosferă... de la gălăgie la o tăcere apăsătoare).

Finala a fost amânată până seara, târziu, din cauza prelungirii celorlalte meciuri dar și din cauza unor probleme organizatorice (bug-uri ce au apărut ca din pământ, concurenți cu nervii înținși la maxim). Din fericire, finala mare disputată între **TeG** (*The elder Gods*) și **Leguminoase** a reușit să își dea „drumul” într-un final și s-a ridicat peste toate așteptările. Clanul **TeG** a reușit să învingă echipa **Leguminoaselor** în cele din urmă cu scorul de 18 la 17... Un meci foarte strâns, extrem de disputat și fără nici a îndoială, foarte, foarte frumos.

## Impresii de final

Liga Română de *Counter-Strike* este cu siguranță o idee extrem de bună ce poate duce la dezvoltarea gamingului profesionist în România. Atâta timp cât se vor găsi sponsori și oameni care să susțină un asemenea proiect se vor găsi și jucători din ce în ce mai buni care să ne „încânte” prin capacitățile lor.

Ceea ce a demonstrat **RCSL**-ul a fost faptul că avem echipe și jucători foarte buni, a arătat interesul sporit al acestora pentru un asemenea eveniment și, nu în ultimul rând, faptul că fenomenul jocurilor începe să se dezvolte îmbucurător de mult pe plaiurile noastre miarice.

Avem un drum lung și anevoios în față, dar dacă vom da dovadă de profesionalism și seriozitate sunt sigur că vom ajunge „undeva”.

Mitza



Finaliștii Ligii (**TeG** și **Leguminoase**)



## Planet of the Apes

**A**nul 2029. Astronautul Leo Davidson (Mark Wahlberg, mai cunoscut ca Marky Mark) urcă la bordul unei nave aflate în hangarele unei stații spațiale. Pleacă într-o misiune de recunoaștere cum au mai fost mii înainte. Dar o gaură de vierme îl poartă spre a planetă ciudată. Aici maimuțele se află la putere, în timp ce oamenii sunt rasa inferioară, fiind vânați și înrobiți fără milă. Cu ajutorul unui cimpanzeu foarte simpatic, Ari (Helena Bonham-Carter), și a unui mic număr de rebeli umani, Leo încearcă să scape de armata de

maimuțe a generalului Thade (Tim Roth) și de cel mai de încredere războinic al acestuia - Altar (Michael Clarke Duncan). Acesta este punctul de plecare al romanului lui Pierre Boulle: *Planet of the Apes*, roman care a fost ecranizat cu mult timp în urmă, filmul devenind un clasic al cinematografului science-fiction.

Regizorul Tim Burton, care a mai realizat până acum *Batman*, *Beetlejuice*, *Edward Scissorhands* și *Sleepy Hollow*, s-a încumetat să transpună din nou romanul lui Pierre Boulle pe peliculă. Filmul acestuia nu este un remake și

nici o continuare a primei ecranizări, ci o abordare originală a subiectului. Au fost adăugate personaje noi, iar povestea a căpătat aspecte pe care nu le avea până acum. Este în primul rând un film de acțiune, în care Leo Davidson devine un erou pentru oamenii de pe ciudata planetă a maimuțelor, un catalizator pentru marile mișcări sociale ce trebuie să izbucnească pe aceasta, deoarece el îi ajută să descopere ce se află în templul secret din zona interzisă a planetei: adevărul zguduitoare al trecutului omenirii.

Distribuit de InterComFilm România  
Data apariției: 26 octombrie 2001.

## Dr. Dolittle 2

**E**ddie Murphy revine în rolul doctorului care poate vorbi cu animalele în *Dr. Dolittle 2*, continuarea comediei din 1998 care a adus încasări în valoare de peste 290 de milioane de \$. De când l-am văzut ultima oară, abilitatea dr. John Dolittle de a vorbi cu animalele l-a făcut faimos. Cu mult mai mulți pacienți decât poate face față și o familie care are nevoie de atenția sa, doctorul nu prea are timp să le împace pe amândouă. Iar acum animalele nu doresc numai consultații din partea doctorului, ci mai vor și să le ajute în încercarea de a salva pădurea de cruzimea unor investitori. Din fericire, Dolittle o descoperă pe Ava, o ursoaică ce trăiește în pădurea amenințată și care se va dovedi a fi cheia pentru salvarea pădurii. Problema este una singură: pentru ca legea să o protejeze și, o dată cu ea, pădurea să fie apărută, Ava are nevoie de o pereche. Doctorul îl găsește pe Archie, un urs de circ îndrăgostit de fast-food, pe care îl convinge că singurul loc în care poate să-și găsească adevărata dragoste este pădurea. Astfel că Dolittle și Lucky, câinele său, pornesc în pădure pentru a-i preda lui Archie câteva lecții de supraviețuire în sălbăcie și câteva tehnici de cucerire.

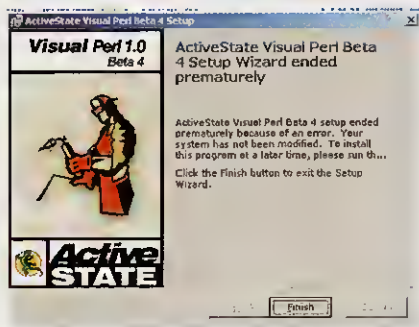
Se pare însă că metodele acestora nu prea dau roade, ursoaica Ava rămânând inflexibilă la formele lui Archie, iar Lucky neobținând nimic de la frumoasa lupoaică ce l-a furat inima. Între timp, animalele refuză să respecte ararul de vizite la cabinet, scoțând din sărite familia doctorului. În plus, Charisse se pare că moștenește darul tatălui ei.

Cum timpul zboară repede, iar investitorii se grăbesc să distrugă pădurea, doctorul mai are foarte puțin timp să aprindă scânteia între cei doi urși și să salveze viața prietenilor săi foarte apropiați.

Distribuit de  
InterComFilm România  
Data apariției:  
12 octombrie 2001.

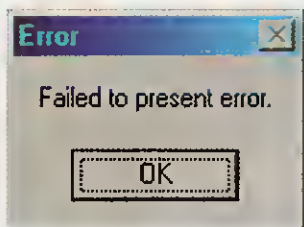




[illegible]

Aşa, şi am mers aseară în bar... bar... bar...  
ăăă... las-o baltă!

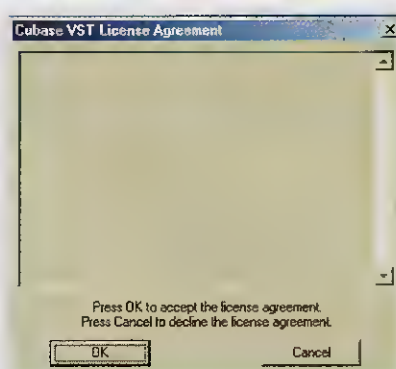
imagine primită de la Marius Mihai Damaschin



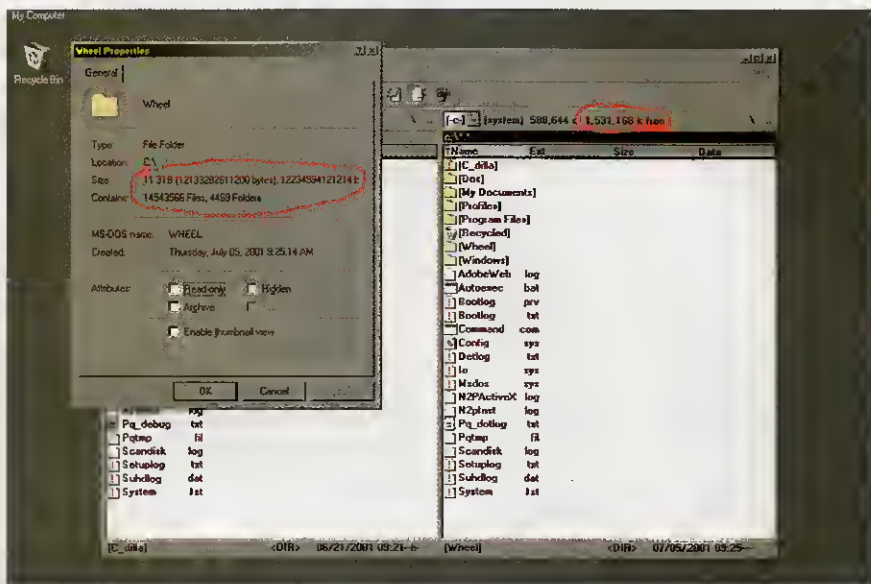
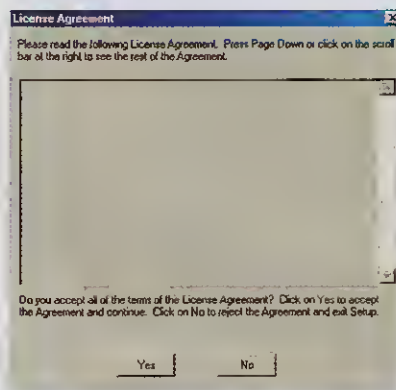
Ne pare rău, dar nu știm de ce ne pare rău...  
să nu vă pară rău...  
imagine primită de la Mihai Simionica



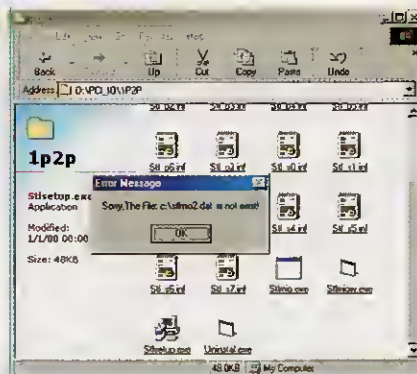
„Dănuile Ionescu, regretăm dar nu îl găsim pe  
dănuil Ionescu.  
Ah, și numele meu este Ionescu... da' de ce  
întrebați?”  
imagine primită de la Mihai Duca



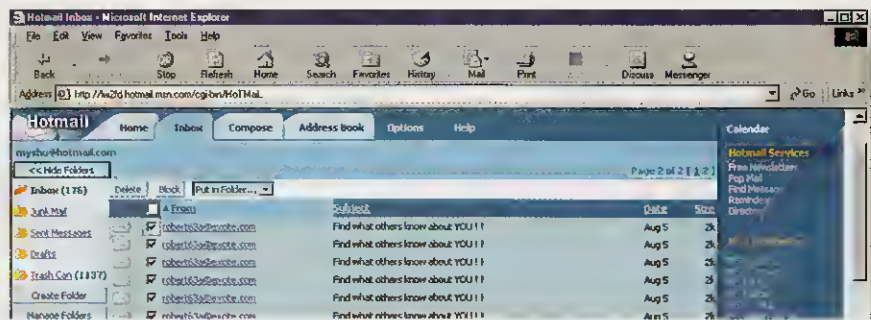
Da dom'le, accept! Da cum să nu!  
imagini primite de la Adrian și Novac Antonino.



Atenție!!! Este vorba despre un HDD experimental, așa ceva nu veți găsi pe piață în următorii 10 ani!  
 imagine primită de la Jon Doe



Nu estem greșit... am bine spus. Nu?  
 imagine primită de la Mandras Liviu



„Află ce știu alții despre tine!” ... adresa de mail, probabil. Imagine primită de la Mugur V.

**Câștigătorul nostru de luna aceasta este Victor Iancu!**



Mă întreb când vor apărea prin oraș firme pe care să scrie „Hoț profesionist” sau „Asasin de încredere”...

# Multimedia la „pachet”

**D**in momentul în care am intrat în redacție și l-am văzut pe Mike împușcând în stânga și în dreapta după diverse nave spațiale în *Independence War II*, mi-a picat imediat fisa de a mai testa și prezența câteva „jucării” mai serioase care le-ar face multă muncă dintr-o dată (degețelelor) mai ușoară. Continuând seria prezentărilor de accesorii multimedia, am mai adăugat și alte piese care pot face și ele viața mai ușoară sistemelor dumneavoastră de calcul.

## Thrustmaster Top Gun Afterburner II

Încă o dată firma **Thrustmaster** demonstrează calitatea produselor sale prin acest joystick. Spre deosebire de predecesorul lui, acest model încântă ochii gamerilor printr-un design foarte realist, parcă căpătat dintr-un cockpit de F18. Transformarea propriului PC într-o astfel de „aeronavă” se poate realiza foarte simplu. Tot ce ai de făcut este să îți conectezi afterburner-ul la un port USB și să instalezi driverul de pe CD-ul ce îl însoțește. Singura condiție, care îți permite să transformi visul în realitate, este să ai un minim necesar din punct de vedere al sistemului (care la ora actuală poate fi luat în răș): un computer cu procesor echivalent unui Pentium la 133 MHz, cu un sistem de operare Windows 9x sau 2000. Odată aceste condiții îndeplinite, nu îți rămâne nimic altceva decât să iei manșa în mână, cașca lui Tom Cruise și să începi să bagi după inamici.

*Top Gun Afterburner II*, produs după o „rețetă” tipică celor de la **Thrustmaster**, are în dotare nu mai puțin de 8 butoane, dintre care doar 6 active. La fel ca și predecesorul lui, și acest model este prevăzut cu un controler de throttle, total detașabil, prevăzut cu șase butoane complet programabile. Stick-ul acestui model, conferă o manevrabilitate mai crescută, însă funcțiile rămânând aceleași, fără nici o schimbare majoră în ceea ce privește amplasarea celor patru butoane de „acțiune”. Ne oprim asupra hatului, care de această dată este amplasat într-o zonă mai accesibilă și se poate manevra mult mai ușor pe toate cele opt direcții. Trăgaciul, piesa de rezistență a acestui joystick, a avut de suferit și el ceva modificări (în bine, după părerea mea), de această dată având o aderență mai bună. Și dacă tot am amintit de aderență, merită de menționat

faptul că atât throttle-ul cât și stick-ul sunt acoperite cu material „antiderapant” special conceput pentru a nu rata nici cea mai înverșunată jintă. Lansatorul de rachete, plasat și el la loc de onoare, camuflat în culorile specifice ale U.S. Army, încearcă și el să își îndeplinească cu succes rolul care i-a fost atribuit. Din păcate, și la acest model, lipsește feedback-ul, lucru care în ziua de azi e o facilitate din ce în ce mai folosită de majoritatea joystickurilor sau gamepad-urilor. Lipsa acestei facilități îi poate dezamăgi pe unii. Totuși, pentru a mai îndrepta această neajuns, producătorii au prevăzut un buton pentru ajustarea intensității în ceea ce privește rezistența stick-ului. Joystick-ul mai este însoțit și de un CD, pe care sunt incluse driverul, un manual în care sunt descriși pașii de instalare și configurare a joystick-ului, un software, numit *ThrustMapper*, cu rol de autoconfigurare și gestionare a nu mai puțin de 60 de setări predefinite pentru anumite caracteristici ale jocurilor. Modul de instalare, este relativ simplu. Se scoate joystick-ul din cutie, se citește un minim manual scris în 6 limbi, iar apoi se conectează joystick-ul la un port USB de la propriul computer. Urmează apoi instalarea driverelor și a software-ului ce se găsește pe CD. Dacă tot a venit vorba de software, merită de încercat softul de test cu care este însoțit. Cu ajutorul lui se pot reconfigura poziția axelor și sensibilitatea la mișcarea stick-ului. Acestea fiind spuse, vă doresc cit mai multe ore de „zbor” alături de jocurile voastre preferate.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Thrustmaster
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	35,50 USD (fără TVA)



## Firestorm Dual Analog 2 vs Firestorm Digital 2

După cum probabil vă dați seama și din titlu, în acest articol voi face un comparativ între două gamepad-uri produse de aceeași firmă **Thrustmaster**. De foarte multă vreme încoace, am tot auzit diverși termeni care mai de care mai răsunători, mai „pompași”. Digital vs Analog. Să fie aore doar un joc de cuvinte? O să încerc în ceea ce urmează să elucidez acest mister. *Thrustmaster Firestorm Digital 2* este un model de gamepad foarte manevrabil. Datorită formei sale „aerodinamice” poziționarea degetelor se face foarte simplu și confortabil. Nu creează acea senzație de obaseală asupra palmelor și degetelor. Pe el se găsesc nu mai puțin de 12 butoane complet programabile. Lângă acestea se mai poate observa și nelipsitul D-pad aptidirecțional, cu care se poate controla foarte ușor întreaga acțiune din cadrul jocurilor preferate. Foarte interesant este amplasamentul celor 4 butoane pe partea superioară a gamepad-ului. Acestea sunt amplasate în așa fel încât să poți să controlezi cât mai multe butoane cu cât mai puține degete. Asta înseamnă o manevrabilitate mai bună și astfel poți câștiga timp prețios. Sincer să fiu, eu cu greu m-am despărțit de acest gamepad, și am regretat foarte mult momentul în care a trebuit să trec la „manșă” din fața tastaturii. Asta-i viața. Toate lucrurile frumoase trec. *Thrustmaster Firestorm Digital 2* a fost special conceput pentru începătorii într-ale jocurilor, fiind construit dintr-un material foarte rezistent la șacuri (vă garantez eu, l-am testat și la acest capitol; motivele, nu cred că mai are rost să le menționez).

*Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2*. Acest model de gamepad este unul mai complex, cu dători ceva mai speciale. Ceea ce este de remarcat la acest model sunt cele 2 „mini stick-uri” foarte ușor de manevrat, iar la apăsarea lor au funcții de butoane active. Când spun acest lucru, mă gândesc la ultimele curse de *Need For Speed* în care eu, cu acest „sculă” în mână, făceam ravagii pe șaselele din Monte Carlo. La fel ca și concurentul său, acest model are în dotare tot 12 butoane care mai de care mai bine așezate, o parte pe gamepad, o parte mai pe dedesubt, altele pe laterale, nici nu știu cum să îți mai împarți toate cele 10 degete la toate butoanele și butonașele dai (o să se ajungă la un moment dat să se pună butoane chiar și pe firul de alimentare (hehe...), și care în momentul în care le privești îți șoptesc cu o voce pe care abia a auzi „hai, apăsă-mă... ce mai aștepti?”. În clipa în care ai luat în mâini acest „aparat”, deja simți diferența. Pentru că e mai plăcut la atingere, mai catifelat, mai „maale”. Acest lucru fiind posibil datorită supra-





feței acestui gamepad care este acoperită cu un material „antiderapant”. Din această cauză se realizează ocea „priză” între palmele muncitoare și transpirate ale gâmlerului și butoanele de control ale gamepadului. De ce acest lucru? Simplu. Să vă gândiți de câte ori nu vi s-a întâmplat ca în timpul unui meci de *Starcraft* sau *Counter-Strike* să nu vă alunece mînuța de pe mouse-ul deja „înfierbîntat” de atîtea mișcări forțate în diferite momente ale existenței lui. Așa că acești băieți de treabă s-au gîndit să aplice un strat foarte

Cele două modele de gamepad-uri sunt special concepute pentru jocuri de simulatoare (mașini, avioane...), sport & action (genuri ca *Fifa*, *NBA*, *NHL* sau, de ce nu, *Max Payne* sau *Counter-Strike*).

Modul de conectare a celor două gamepad-uri la propriul calculator se face prin deja cunoscutul port USB. Un lucru foarte interesant la aceste modele este faptul că nu necesită drivere. În momentul în care unul din modele a fost conectat la PC, sistemul de operare îl detectează

automat, prin Plug & Play (Plug & Pray, cum îmi place mie să îi zic) și își instalează automat driverele incluse. Software-ul standard care se inițializează automat, numit și ThrustMapper 3, permite configurarea și testarea fiecărui buton sau fiecărei axe în parte. Din punct de vedere al cerințelor minime care trebuie îndeplinite ominiim: un sistem Pentium la 133 MHz sau mai mult, dotat cu un port USB și cu un sistem de operare Windows 9x, Me sau 2000. O altă cerință obligatorie ar fi prezența pe hard-urile dumneavoastră (în cazul în care achiziționați oșă ceva, dar nu numai) a unei versiuni de DirectX mai nouă de 7.0.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Thrustmaster
Produs:	Firestorm Digital 2
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	12,50 USD (fără TVA)

fin, dintr-un „cauciuc califelat”, vorbea lui Mitza.

După cum se arată și în poză, alături de cele 12 butoane și 2 ministick-uri se mai găsește și D-Pad, tot opt direcțional. Acesta din urmă are un nou design ceva mai robust decît modelul precedent. Cam complicată situația, dacă stai să te gîndești: cum poți să joci și cu D-Padul dor și cu stick-urile?? Eh, acest lucru se rezolvă prin opăsarea celui de-al 13-lea buton. Acesta are rolul de a face un switch între ele.

Cînd vrei să joci ceva mai „hardcore”, joci cu D-Pad-ul, iar cînd joci ceva mai soft, mai relaxant, apeși butonul magic, acesta făcînd schimbul de controlere și activînd sistemul de „mini manetute”.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thrustmaster
Produs	Firestorm Dual Analog 2
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț	18,50 USD (fără TVA)

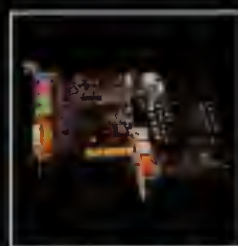
# TYPHOON

Use best Quality



## TYPHOON ACOUSTIC FIVE SURROUND SPEAKER SYSTEM 5.1

- Full 5.1 channels, fully compatible with AC-3, DTS, THX
- Enhanced Sub-winner Driver, Acoustic airflow design
- Space-saving design
- Dynamic Bass Boost, low distortion
- High quality surround acoustic effect



## TYPHOON 3D ACOUSTIC FIVE SOUND CARD

- 64 voice XG Capital WaveTable synthesis & 5.1 Channels Surround sound
- Dolby Digital Sound In and Out connections for digital functions & Direct3D™ acceleration
- 32-bit PCI-based AC'97 version 2.1 interface sound card

**150 % TEHNOLOGIE  
PENTRU 80% PREȚ!**

**Distribuitor unic  
pentru România și Bulgaria:**

# TORNADO

S I S T E M S

București, Jiului 2-4, Bloc Tornado; tel: 01-3127507; fax: 01-3129820

Constanța, George Enescu 11; tel: 041-618580; fax: 041-619457

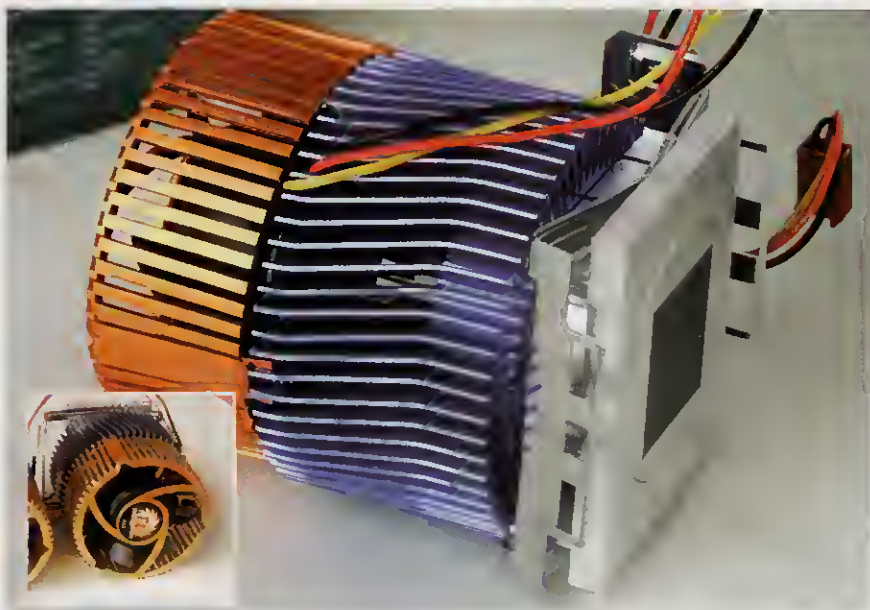
<http://www.tornado.ro>





## Thermaltake Drogon ORB 1

În acest număr al revistei, am o surpriză pentru împătimitii de overclocking. Este vorba despre un super cooler, pe care cred că toți gamerii și-l ar dori. Este vorba despre un cooler cu un design foarte deosebit. Dar să lasăm acest lucru pe seama voastră să vă bucurați de forma lui, iar eu să continui cu o scurtă prezentare în termeni mai tehnici. În primul rând trebuie menționat faptul că a fost special conceput pentru procesoare foarte puternice (și nu numai), cum ar fi AMD Athlon până la 1,5 GHz, Intel PIII la 1,13 GHz sau Tualatin până la 2,0 GHz. Totuși, există ceva probleme: pentru cei care au o carcasă mai „compactă” va fi foarte greu de instalat acest model cooler, dar să nu disperăm, rămanul este inventiv. Găsește el o soluție salvatoare. În fine, după cum spuneam, acest cooler este „perfect” pentru overclocking, și când spun acest lucru mă refer la unele specificații cum ar fi: dimensiune aprox. 60x60x25 mm, iar turația coolerului se apropie de 7000 RPM  $\pm 10\%$ . Vă dați seama cât de tare se poate bucura un Celeron overclock-at, când are instalat așa ceva deasupra. Ca să nu mi zic de masa de aer pe care acest cooler îl pune în mișcare (poți să îți faci și aspirația din el). Totuși, la așa o „turbină” am găsit și



câteva lucruri care în mod normal ne-ar deranja, printre care nivelul de zgomot al acestuia (aproximativ 37dBA), asta în condiții normale de funcționare. Dacă tot vorbim de condiții de funcționare, producătorii garantează un număr de 50.000 de ore în care performanțele lui sunt maxime. Ca dată, acest cooler are inclusă și o mufă de adaptare în cazul în care pe placa de

bază pe care se instalează nu există și o mufă separată pentru cooler.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco Computers
Tel	031-514278
Preț	13 USD (fără TVA)

## Sony DVD-ROM Drive

Pentru laboratorul de testare LEVEL acesta este primul produs de acest gen. Unitatea DVD atinge viteze de citire de 40x pentru CD-uri și 16x pentru DVD-uri. Performanțele sunt destul de bune, în cadrul testelor efectuate drive-ul descurcându-se foarte bine. Corecția de erori este foarte bine pusă la punct, testul fiind trecut fără probleme. În ceea ce privește ratele de transfer pe testul efectuat, s-au obținut niște valori foarte bune. Un alt punct forte al acestei unități este silențiozitatea cu care citește discurile. Din testele efectuate, la discurile DVD s-a obținut o medie de

acces în jurul valorii de 100 ms, iar la CD-ROM-uri media a fost în jurul valorii de 85 ms. Unitatea Sony DVS este prevăzută cu 512 KB cache (destul de puțin), atingându-se o rată de transfer de 21,6 MB/s cu discuri DVD. Calitatea vizionării filmelor nu a avut nimic de suferit, aceasta chiar excelând în performanțe.

Unitatea este prevăzută cu deja clasicul buton de Eject, conector pentru căști, potențiometrul pentru reglarea volumului din căști și nelipsitul orificiu pentru eject în caz de falș majoră (asta în cazul în care calculatorul dumneavoastră rămâne fără curent și aveți nevoie neapărată de CD-ul din unitate).

Unitatea DVD prezentată mai este însoțită și de un manual foarte detaliat și bine pus la punct, în care este descrisă pe larg fiecare operațiune de instalare și configurare. De asemenea, merită menționat faptul că manualul este scris în opt limbi (bineînțeles, fără limba română). Alături de manual am mai găsit în cutie un cablu IDE, un cablu audio, pentru conexiunea cu placa de sunet și un set de șuruburi pentru „ancorarea” DVD-ului în unitatea centrală. Pe lângă toate aceste facilități se mai găsește și nelipsitul CD cu drivere și programe pentru vizionarea filmelor preferate de pe DVD-uri. Un asemenea software este și binecunoscutul CyberLink PowerDVD.

Din punct de vedere al minimului necesar, pe care această unitate DVD îl cere, e nevoie de un sistem Pentium II la 300 MHz cu 32 MB RAM ce rulează Windows 9x și Windows Me. În cazul în care aveți instalat un sistem de operare ca Windows 2000 sau Windows NT, sistemul necesar ar fi un Pentium II la 400 MHz cu 64 MB RAM și 20 de MB disponibili pe hard-disk.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Sony
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	79 USD (fără TVA)





## ATI Rage 128 Ultra

Și în această lună m-am gândit să vă prezint încă o placă video. De această dată este vorba de o placă 3D produsă de cei de la ATI. Am ales acest model deoarece m-am gândit să mai diversific puțin gama de plăci video prezentate până acum în revistă. Acest model de placă se adresează în special segmentului low-end, datorită prețului, dar în special performanțelor pe care aceasta le oferă. Placa video dotată cu „engine”-ul ATI RAGE 128 ULTRA (chipset D22) este cu aproximativ 20% mai rapidă decât Rage 128 PRO (Xpert 2000 PRO). Pe lângă acest chipset, pe placă se mai găsesc încă 32 MB RAM (interfață de 64/128 biti). De asemenea, placa suportă AGP 2x/4x și rezoluții 3D până la

maxim 1920x1200 în 32 de biți, iar în 2D tot 1920x1200 cu un refresh de 85 Hz.

O treabă foarte bună realizată de producători este setarea Ramdac-ului la frecvența de 300 MHz, mai ales dacă se dorește să se mai facă câte un overclacking. O caracteristică ce poate să ne pună ceva „bețe în roate” ar fi lipsa cooler-ului. Într-un fel, acest lucru nu poate decât să „limiteze” pe unii, dar se poate atașa unul destul de simplu (ai nevoie de o mână de „meseriaș”). Pe lângă aceste lucruri, modelul de placă are inclus și suport pentru tehnologia DVD. Având integrat decodorul MPEG-2/DVD video, se pot viziona în modul full screen cu un număr foarte mare de frame-uri filmele preferate de pe CD-uri sau DVD-uri. Pentru jocuri, motorul grafic al plăcii a fost și el îmbunătățit și optimizat atât pentru OpenGL ICD cât și pentru DirectX și Direct3D.

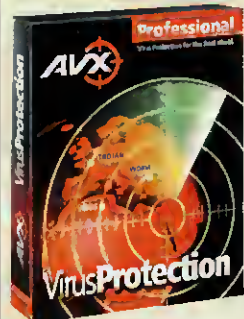
În cutia în care vine placa, pe lângă un manual destul de subțire, atât la propriu cât și la figurat, în care sunt descriși pe scurt pașii care trebuie parcurși pentru instalarea driverelor plăcii video, se mai găsesc două CD-uri. Primul CD conține drivere și ceva documentație în limba engleză și japoneză, la care se mai adaugă foarte multe adrese de Internet către produse asemănătoare. Cel de-al doilea CD conține un program pentru vizionarea de filme de pe DVD. Acesta se numește WinDVD 2000 și se găsește în variantă full CD la care se mai adaugă o licență plus un serial number.

Bogdan S.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	ATI
Ofertant	Ultra Pro Computers
Tel	01-2117090
Preț	40 USD (fără TVA)



## Tombola **LEVEL** și **SOFTWIN**



Ai șansa să câștigi unul din cele cinci pachete AVX Professional trimițând talonul de mai jos până la 1 noiembrie.

**1** Ce antivirus conține modulul AVX Murphy?  
a) AVX Professional b) Norton c) AVP

Câștigătorii vor fi anunțați în numărul de decembrie al revistei..

### Tombola **LEVEL** și

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa  
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,  
2200 Brașov.

11/01 **1**

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

# Service autorizat

Cititorii întreabă,  
redactoru' de serviciu răspunde!!!

Se pare că și în acest număr dezbatem probleme care unora dintre noi li se par banale, dar pentru alții par adevărate „pietre de moară”. Dar noi nu ne supărăm și, ca adevărați eroi, încercăm din toate puterile să ne salvăm „pacienții”, și să le ascultăm toate afurile și problemele cu care se confruntă.

**BogdanS.**

**Cosmin Crabanu - Bacău**

Am un Intel PIII la 450 MHz, 128 MB RAM, Savage S4 la 32 MB RAM și Serious Sam-ul îmi dă „serioase” probleme de textură. Poate fi asta din cauza plăcii video? Am încercat să repar asta din setting-urile jocului, dar tot sunt „purici” pe unele suprafețe. Luna asta îmi fac un upgrade la un PIII la 900 MHz, 512 MB RAM, nVidia GeForce 2 ULTRA. Credeți că îmi vor merge perfect toate „super” jocurile nou apărute pentru următorii 3 ani?

**R:** Solutii Cosmin. Problemele mai „serioase” legate de textură în jocul respectiv sunt cauzate, după cum ai spus și tu, de placa video. Serious Sam, fiind un joc ce are o grafică 3D destul de complexă, e posibil să îți creeze probleme, mai ales că puterea de accelerare 3D din Savage S4 este destul de slabuță. Bună ideea pentru upgrade. Dar pentru următorii 3 ani? Cam greu de zis că îți vor merge toate jocurile „super”. La modul în care evoluează piața, nu prea văd cum o să îți meorgă peste 2 ani toate jocurile cu setările date la maxim. Va trebui să mai faci niște concesii în privința asta.

**Valentin Isotacile - Bucav - Prahova**

Aș vrea să vă întreb și eu ceva.

1. Cum cât costă un volan cu pedale Ferrari?
2. Ce placă video și ce placă de sunet ar fi indicate pentru un 486?
3. Și ce fel de CD-ROM?

**R:** 1. Prețul unui volan Ferrari? Nu cred că e cazul să dau valori. De ce? Simplu, deoarece sunt foarte multe firme care produc astfel de modele de volane, la care se mai adaugă și firmele care le distribuie în România. Fiecare cu adaosul ei. Singurul lucru cu care pot să te ajut în această privință este un sfat: caută la toate firmele de profil, fie pe Internet, fie mergi personal,

oferitele care ți se par cele mai avantajoase.

2. O placă video cu accelerator pentru un 486? Cam greu. Cauza? Pentru un 486 este cam greu de instalat o placă video cu accelerator 3D. Aici, nu mă refer la partea efectivă de instalare și de prins în șuruburi (presupunând că ai sloturi PCI), mă refeream la faptul că un procesor 486 nu are puterea necesară de a face calculul triunghiurilor pentru generarea imaginilor 3D, indiferent de chipset-ul grafic pe care placa video îl are inclus.

Pentru plăci de sunet situația stă altfel din punct de vedere al procesorului. Oferta de plăci de sunet este mai largă, iar la un procesor ca al tău, nu cred că e cazul să ne referim la o super placă de sunet. Pot să îți sugerez o placă Sound Maker 32X, cu un chipset Crystal CS4281 produsă de Genius, destul de ieftină și care face o treabă destul de bună.

În privința CD-ROM-ului situația e mai răz. Poți instala orice model de CD-ROM, cu câți de „X” vrei (4x-50x), și ce marcă dorești, nu se supără nimeni, dar ca recomandare din partea mea, or fi să îți achiziționezi un alt sistem sau să încerci să faci un upgrade. Este neapărat nevoie, mai ales dacă te interesează jocurile.

**Ștefan Gociu - Nehoiu - Buzău**

Am un Pentium MMX la 200 MHz, 32 MB RAM, un CD-ROM 52x și un hard-disk de 3,76 GB.

Cât mă costă o placă video ce include un card 3D? Dar 32MB RAM cât costă?

**R:** Ia fel ca și întrebarea anterioară, prețurile componentelor variază de la o firmă la alta. Deci, tot ce ai de făcut este să mergi la „vână” de oferte și în funcție de prețuri îți alegi. Lucru valabil și pentru cei 32 MB de RAM. Dacă tot ai de gând să îți iei o placă video, te anunț că toate plăcile video actuale au incluse funcții de accelerare 3D (și nu vreun card 3D).

**Silviu Baraoni - Scăeni - Prahova**

1. Care dintre următoarele plăci de bază obține performanțe mai bune?

- Jetway 866AS chipset VIA KT 266 (memorie DDR)

- Jetway 866AS Ultra chipset VIA KT 133A (SDRAM)

- Gigabyte GA-7ZXR-C chipset VIA KT 133A

Ținând cont de costul acestor plăci de bază, care dintre ele obține un raport preț/performanță mai bun?

2. Reușește un cooler TITAN MT 1AB BALL-BEARING and 2 FANS să „stingă focul” unui Thunderbird la 1300 MHz, alături de coolerul amintit, dacă or fi solicitați din greu? Dar în cazul unui Thunderbird la 900 MHz?

3. Pe care placă de bază, din cele amintite mai sus se integrează cooler-ul TITAN MT1AB mai bine?

**R:** 1. Dintre modelele de plăci de bază menționate de tine, și pe care noi le-am avut în teste, cea care a obținut scorul cel mai mare din punct de vedere al performanțelor, al datărilor dar și al prețului este Gigabyte GA7ZXR-C cu chipsetul VIA KT 133A.



**Placa de bază Gigabyte GA7ZXR-C**

2. Coolerile de tip TITAN sunt foarte bune. Dacă nu mă înșel, sunt dintre cele mai bune în acest domeniu. Dată fiind situația de față, nici nu se mai pune problema că nu ar face față unui Thunderbird la 1300 MHz, ca să nu mai amintesc de Thunderbird la 900 MHz.

3. Dacă se integrează? Nu cred că vor fi probleme cu acest „impediment”. Altfel timp cât pe plăci se găsește același tip de socket și sistemul de prindere este același (adică cel clasic cu clemă), unicul criteriu după care pot fi categorisite plăcile (din acest punct de vedere) este spațiul existent în jurul socket-ului.



# Tombola LEVEL și best computers



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Computers, oferindu-vă ca premiu jocu Max Payne!

Care este numele companiei care a produs Max Payne?

a) ID Software b) Remedy Entertainment c) Reflex Software

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din numărul de septembrie al revistei.

## Tombola LEVEL și best computers

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa  
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,  
2200 Brașov.

10/01

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



## Tombola LEVEL și Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri  
„The Jungle Book - Groove Party”.

Pe câte CD-uri este inscripționat jocul  
The Legend of Dragoon?  
a) 1 b) 2 c) 4

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

## Tombola LEVEL și Sony

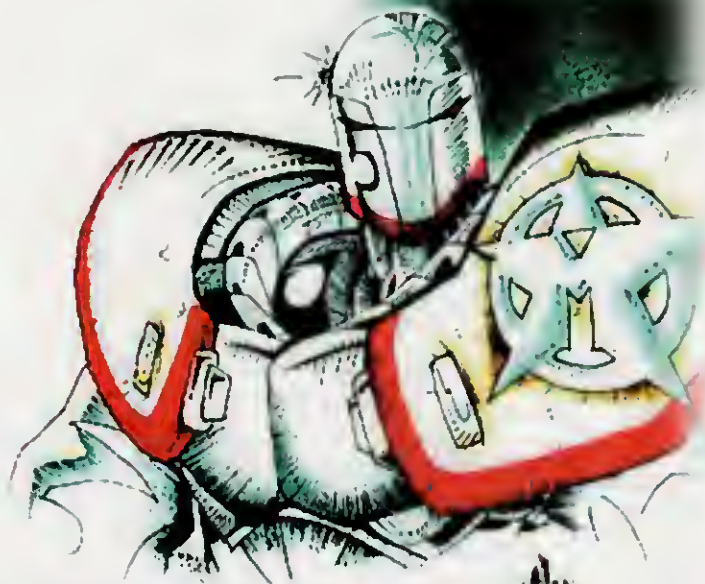
Răspundeți la întrebarea alăturată,  
decupați talonul și expediați-l pe  
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4  
2200 Brașov.

1

10/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

# www.LEVEL.ro



## Și mai țin minte și acum când...

arăși am ajuns să scriu ultimele rânduri din Chatroom în miezul nopții și mă întreb dacă nu vă este și vouă somn.

Am stat eu să mă gândesc ce temă să propun pentru data viitoare și cred că am găsit ceva interesant. Ce ați zice un top detaliat al celor mai importante momente în gaming al fiecăruia dintre voi. Vreau să văd ce v-a mișcat pe voi cel mai mult, în ce joc, când... detaliu!!! Ceva de genul: „Ah, DOOM, țin minte și acum momentul în care l-am văzut... eram la un amic și...” și așa mai departe. Vi se pare interesant? Dacă da, începeți să scrieți și trimiteți e-mail-urile la [mitza@level.ro](mailto:mitza@level.ro) sau scrisorile voastre pe adresa redacției.

Aștept să văd ce aveți de spus...

### Anarki din București

În primul rând ce vreau io de la jocuri:

Păi sunt sătul de atâtea jocuri de kko apărute în ultimul timp. Îmi amintesc când a apărut *Quake*, *Unreal*, jocuri pe care încă le mai joc cu plăcere. Alea erau niște jocuri care te jineau săptămâni întregi în fața monitorului. Hm, acum apar alte jocuri: *Gunmon*, *Blueshift*. Păi cred că cu astfel de titluri producătorii fac de rușine ideea de *Half-Life*, dar mai ales se fac ei de kko. Nu că nu ar fi în ziua de azi și jocuri bune (*Counterstrike*, *Undying*) dar majoritatea sunt mari dezamăgiri cu o grafică demențială.

Îmi place *CS* foarte mult, și nu numai mie, chiar dacă sunt unii care zic că e nasol, că are un engine depășit. Eu cred că mai puțin con-

tează engine-ul la un joc și mai important este feelingul generat de joc (cel mai bun exemplu cred că este *Anachronox*).

Aici s-ar putea să mă contrazic singur. Deși mă joc destul de des prin săli de jocuri, în rețea, nu cred că e bine ce se întâmplă. Majoritatea puștanilor de prin sălile de jocuri nu prea știu cei ăla singleplayer (normal, doar toată lumea joacă *CS*, nu?). Ideea e că ei nu prea mai știu ce e ăla un joc bun, ci doar își petrec tot timpul liber făcând fraguri peste fraguri. În mod sigur nu e bine. Am citit într-o altă revistă de jocuri un titlu care m-a cam pus pe gânduri: „Ziceți pa-pa singleplayer-ului”. Se pare că în curând o să fie numai jocuri multiplayer only, o să fim toți niște rețelari. Hm, în mod cert nu e bine. Eu cred că producătorii ar trebui să încerce să facă niște jocuri cum se făceau înainte, cu o poveste bine pusă la punct și un feeling intens, chiar dacă momentan nu ar fi prea comerciale. Dar cred că mai târziu ar avea un succes enorm.

### Lucian aka Spyke din București

Salut,

Vreau să vorbesc despre MMORPG-uri, și problemele pe care le aduc acestea. Celălalt e-mail pe care l-am trimis era despre timpul petrecut în unele jocuri. RPG-urile online nu au un sfârșit, și de aceea poji să petreci 1000 ore jucându-l fără să te plictisești. Vei spune că MMORPG-urile sunt ca chatul (prima dată îți place la nebunie, dar după aceea te plici-

sești), dar de fiecare dată apare ceva nou în joc (mai pun administratorii de un invasion, sau o alergare după un super-unique).

Și, în afară de asta, MMORPG-ul ar putea deveni un gen universal (cam greu de explicat, dar, here it goes...) adică dacă vrei să participi la o cursă de mașini nu mai bagi *NFS*-ul, ci intri în joc, faci o plimbare mică până la Race Arena și intri în mașină, sau, nu trebuie să te mai chinui cu *Q3*-ul. Te duci la un concurs de death-match și câștigi și bani de pe urma unui joc.

Aș vrea să-i contrazic pe cei care spun că *Asheron's Call* are o grafică jengoasă. Cu tot cu grafica lui „jengoasă” *Asheron's Call* reușește să scape pe unii jucători de lag. Vor mai fi multe MMORPG-uri cu grafică „jengoasă” de-acum încolo, dar vor fi bune pentru gâmerii din România și conexiunile lor de 56k/s.

Toată controversa asta în legătură cu cât de bune sunt MMORPG-urile ar putea face subiectul unui articol... hmmm, uite o idee bună.

Cât despre dispariția single-player-ului din cauza jocurilor on-line, nimic nu e mai fals. Problema cu MMORPG-urile la ora actuală e că prea multe firme au în proiect astfel de jocuri. Și cum un om nu va putea să joace mai mult de 2 astfel de jocuri (timpul, bată-l vina) vom asista la dispariția multor case de producție ce și-au pus toate speranțele în jocul lor. Lumea o să devină mai atentă și lucrurile se vor calma, zic eu. Cert e că MMORPG-urile vor fi cu siguranță viitorul jocurilor, dar asta nu înseamnă că jocurile clasice, bazate pe experiența single-player vor dispărea. Stați liniștiți.

### Bardi

Vă scriu în seara asta pentru că sunt uimit de ce s-a ajuns în industria jocurilor...

Singurul joc pe care îl mai am acum pe hard este... *Supaplex* (nu rădeți!). De la un timp NU mai am ce să joc! Am 15 ani și o experiență mare în gaming... și vreau să spun că *Dizzy*, *Comander Keen* sau *Cosmo* mă atrăgeau mult mai mult decât *Diablo2* sau *Counter-Strike*. Îmi plac foarte mult RPG-urile ADEVĂRATE, nu *Diablo2*.

Păi cum poți să atribui lui *Diablo2* termenul de RPG... eu i-aș spune un fel de kill'em up. Ce story și ce eroi formai în *Might&Magic* sau în *Fallout*... nu prea se mai face așa ceva. Cel mai bun joc pe care l-am jucat vara asta a fost *Arconum*, care mi-a plăcut la nebunie. Am terminat și *Might&Magic 6* și 8 și aștept *M&M 9*, dar pe site-ul 3DO zice de 4 luni „Coming soon on the PC”. Acum cine face jocuri?! *Electronic Arts* și *Sierra*. În rest nu prea mai sunt alte companii care să facă destui bani încât să continue niște jocuri făcute cu pasiune. Păi, *Westwood* nu și-a avut începuturile cu jocuri



ca *Eye of The Beholder*? Am jucat cândva *AD&D Gold Edition*... și acum aștept *Pools of Radiance 2* (dacă mai apare) pentru că poate firmele mari își vor aminti ce înseamnă RPG și nu... kill'em up.

## Predator

Salut!!!

Asta este a doua scrisoare pe care o scriu în mai puțin de o lună.

Ideea pe care oji avu-o cu un subiect lunar de discuții a revitalizat Chatroom-ul care devenise monoton și plin de clișee. Deci despre jocuri...

Sunt gamer de 9 ani (de când tata m-a adus a „consolă” din mama Rusie în 1992). Și acum îmi aduc aminte de vremurile în care făceam schimb de casete cu prietenii sau cum făceam niște „lan party”-uri pe la prietenii care erau mai norocoși și aveau un PC la vremea aceea.

Dar epoca de aur a jocurilor a apus de mult și odată cu evoluția calculatoarelor și jocurile au evoluat. Însă transformarea jocurilor într-o veritabilă industrie a entertainment-ului și mărirea bugetelor de producție au determinat firmele de distribuție să nu mai accepte decât jocuri care aduc profit sigur. Astfel mulți producători se mulțumesc să reediteze aceleași jocuri aducând îmbunătățiri minime și o grafică

de-ji crapă GeForce-ul în carcasă.

Cred că în acest moment cel mai popular gen de jocuri este RPG-ul.

Dezvoltarea Internetului și apariția jocurilor online a făcut ca oameni din diferite părți ale lumii să se cunoască între ei. Și ce ar putea fi mai plăcut decât să explorezi o lume plină de pericole împreună cu prietenii tăi virtuali. RPG-urile online sunt un adevărat fenomen și câștigă din ce în ce mai mult teren. Succesul acestor jocuri se datorează faptului că absolut oricine poate participa într-un astfel de joc.

Simulatoarele și 3D Shooter-urile au profitat și ele din plin de avansul tehnologic aducându-ne cu un pas mai aproape de realitate.

Nu știu alții cum sunt, dar mie îmi plac RTS-urile. Am văzut că în ultimul timp aproape toți producătorii au trecut la RTS-uri 3D. În ultimele 2 săptămâni am jucat aproape toate RTS-urile 3D care au apărut (*Z2*, *Dark Reign 2*, *Ground Control*, *Metal Fatigue*) și pot spune că nu m-a plăcut nici unul.

Sigur, grafica este excelentă însă interfața lasă mult de dorit. Am avut foarte mari probleme în a controla grupuri ceva mai mari de unități. Nu sunt nicidecum împotriva 3D-ului însă cred că producătorii ar trebui să se gândească mai bine înainte de a scoate un RTS 3D pe piață.

Ca să închei pe un ton optimist cred totuși

că viitorul ne rezervă foarte multe surprize plăcute. Cine știe ce pun la cale casele de jocuri și producătorii de hardware.

Toți gomerii, indiferent de genul pe care îl preferă, așteaptă noile producții. Și când mă gândesc la *Emperor: Battle for Dune* (sper că **Westwood** va schimba în sfârșit și aliceva în afară de grafică), *Unreal 2*, *Dungeon Siege*, noua serie de simulatoare **EA Sports** îmi spun că „maușii” vor avea mult de suferit.

## Fila

Salut, ce mai faci? M-am tot gândit și hai să scriu pentru Chatroom pentru discuția lunii.

Aș vrea să văd în jocuri feeling-ul cam de mult pierdut. Acela care te făcea să pierzi nopți întregi la un joc. Personal nu îmi pasă așa de mult de grafică cum îmi pasă de feeling și de storyline-ul jocului.

În ultimul timp, din cauza plictiselii datorată așa-ziselor jocuri fantastice (*Max Payne*) m-am apucat să rejoc *Day Of The Tentacle*, *Sam & Max Hit the Road* și seria *Monkey Island*. Ba chiar și *Dune* (primul). Când am revăzut am rămas așa puțin uimit la ce grafică era pe atunci dar cum te jinea la computer. Am reînceput să le joc și din nou le-am jucat până le-am terminat pentru că au toate acel feeling. La jocurile

# Always looking ahead!

**High speed data storage...**

**High capacity Digital Memory Cards...**

Authorized Distributors:

Despec  
SUPPLIES

DESPEC ROMANIA Tel.: 01 2328894

M.G.T.  
TRADE

MGT TRADE

Tel.: 01 3141221

**Verbatim**

[www.verbatim-europe.com](http://www.verbatim-europe.com)

din ziva de astăzi (cum ai zis și tu) contează nu-mai bonul. *Max Payne*... om așteptat așa mult de la el și m-a lăsat cu un gust omor în gură.

*Emperor: Battle For Dune* (eu core sunt more fan Dune) m-a dezamăgit. Prima impresie este bună, grafica faină (doh!) dar cu timpul m-am plictisit. Și din nou (ca în *Max Payne*) misiunile sunt prea repetitive. Dacă mă gândesc, și în *Starcraft* misiunile devin cam repetitive, datorită oclui feeling te face să uiți de acest lucru și să îl joci în continuare. *Martian Gothic* este un joc care nu o ovut grafică de ultimă oră, dar m-a ținut zi și noapte la el. Sperând să-l termin dar ugh... am ajuns la un punct unde nu vreau să mai continui. Sper să nu mi se întâmple la fel și în *Alone in The Dark 4*. *AITD4* este un joc destul de fain... ore grafică bună, acel feeling este pe ocolă, îți mai provoacă frică pe ici pe colo, dar nu este absolut deloc original. Am impresia că la mai toate jocurile core apar în ultimul timp le lipsește ceva important: ori n-au feeling, ori nu sunt deloc originale.

Dacă tot așa o să continue băieții de la firme, gamerii mai „serioși” nu o să se mai uite la jocuri.

*În primul rând, feeling-ul este un lucru tare subiectiv. În al doilea rând, grea treabă cu nostalgia asta. Normal că acum câțiva ani jocul simplu fap că nu existau atât de multe jocuri pe piață, iar ideile ce abia așteptau să fie descoperite erau cu duimul.*

*Acum lumea s-a mai „trezit”, subiectele originale s-au mai epuizat și tocmai de aceea găsești mai greu un joc cu adevărat bun (dar există și acum din acestea, vă spun eu). Tot ceea ce trebuie să faci este să fii în stare să „selectezi” aceste jocuri. Să pui la o parte cele proaste și să le încerci numai pe cele mai bune. Și în privința asta poate vă ajutam noi...*

## Flavius din Tulcea

Am să sar peste introducere, loude (foarte multe) și critici (câteva) și am să trec la temo lunii.

Mitza ne-a cerut părerile despre jocuri și cum om vrea noi să fie acestea.

Eu am jucat multe jocuri, do multe de tot. În prezent joc *DEUS EX* core mi se pore un joc superb, cred că primul joc în core tu puteai face orice, fiindcă eu mă enervam să văd pe altcineva făcând ceva ce eu nu puteam să fac (lucrul acesta l-a spus K'su în review-ul la acest joc). Adică de la aruncarea unei voze cu flori la sport coduri de calculatoare și multe alte chestii.

Mie îmi place REALISMUL la un joc. Un scriitor de-al vostru o spus că dacă vrei realism să ieși afară. Păi, scuză-mă frole, dar nu cred că el a avut ocazia de merge cu 310 Km/H cu un Porsche pe Autobahn (serio *NFS* mi se

pore cea mai tare serie de simulatoare de mașini), sau poți fi comandantul trupelor mecanice (*Total Annihilation* cred că este totă RTS-urilor olături de *Age of Empires*). Am dreptote, nu?

Eu vreau de la un joc să fie cât mai complex, cât mai „odevărat”.

*The Sims* o fost un început, dar nu se poate face unul la persoana I în core să se SIMULEZE? Adică mă trezesc, fac oia, fac oia, îmi cumpăr o mașină mă plimb prin oraș, mă duc la pădure, repar motorul, îmi cumpăr o armă, omor oameni, ajung la tribunal, după aceea lo închisoare. Vreau câte puțin de la fiecare joc. Cred că or fi cel mai tare joc.

După cum am mai spus, realism dom'le... Adică la un simulator de mașini dacă om intrat cu mașina cu 300 Km/H să se facă prof, nu ca la Porsche unde se îndoaie 10 cm de ea tot prinde un 200 în 15 sec.

Știu că o să-mi pun jumate de țară în cap, dar mie nu-mi ploc RPG-urile. Știu că sunt jocuri tori, dar nu-mi ploc. Vă citez pe voi „Jocuri bune... onulare”

Cred că e momentul să pun punct oici și sper măcar să-mi ciliți scrisoarea înainte de oido „move to troș”. Sper să nu vă schimboți niciodată și să rămâneți la fel de profesioniști.

## Crayman

Solut Mitza,

M-am gândit să-ți scriu și eu despre ideile de jocuri.

Deși om vözut cu toții Battlezone, nu sencumetă nimeni să facă un joc ca el dar mai upgreadat (mie mica plăcut mult de tot). De exemplu să zicem un *Battlezone III* (Întrebare: se lucrează la *Battlezone III*?) în care să tmbine mai multe genuri de joc. Adică să fie 1'st person în primul rând, și cu amul 1'st person să intri în tancuri, ovione, elicoptere, haver motociclete, motociclete, submarine, vopaoare, bărci, bombardiere ș.a.m.d.

Așo or fi tmbinat și simulatoare de avioane și elicoptere și bărci etc.

Unele din aceste mașini/avioane sunt în joc, dar de exemplu bombardierul din *BZ* nu puteai să-l controlezi direct ci îi dădeai comandă unde să bombardeze. Nu zic că asto e nașpa, dar or fi fost mai frumos dacă oș fi putut să-l controlez și eu.

Au tmbinat ei RTS-ul în *BZ* (// că de el om vorbit până acum), dar perspectiva era fixă. Și dacă or fi să joci ca RTS *BZ III*-ul, să controlezi un satelit, pe core să-l construiești tu, și să-l trimiți la baza inamică, iar dacă cineva vede satelitul, să tintească spre el cu un snipergun și buum! Transmission Interrupted.

Sau troge tancul pe lângă și n-a nimerit? Să rămână ocolo o gaură cât un camion. Tancurile să fie practic imune la gloanțele infanteriștilor. Adică să se respecte puterea odevă-

rotă de foc o diverselor tipuri de arme.

Și apropo de muniții, să se și termine. Să li se facă oomenilor foame, sete, somn, să existe transportoare de muniție și haleală care să facă drumuri periodice de la boză la trupe. Să existe un ciclu zi/noapte, dar noaptea să doară toată lumea. Da' tu să fi mai deștept și să-i pui pe-ai tăi să doarmă ziua și să otoci noaptea. 1 oră în realitate să însemne 12 ore din joc, dar dacă vrei, lo început să-ți customizezi cum să treacă timpul. Să rămână pe câmpul de luptă codovre, tancuri distruse, avioane, elicoptere etc. Să plutească pe apă urmele unei fregate explodote. Să iei răniții și să-i faci bine.

Unii să moară pe drum la doi pași de sala de operații.

Să existe ere co-n *Empire Earth* și dacă vrei să joci în preistorie să joci în preistorie și să ai armate de oameni cu măciuci și să te duci lo război împotriva triburilor inomice. Să evoluezi din epoca preistorică unde să existe dinozaurii, prin epoca pietrei, epoca cuprului, bronzului, evul mediu, renașterea, imperialismul, industrializarea, Primul Război Mondial, Al doilea Război Mondial, până în zilele noastre, apoi să intri în odevăratul *BZ III* în epoca digitală și o nanotehnologiilor unde să oporă extraterestrii cu core să te aliezi sau să te lupți. Și în epocile astea din urma să se descopere portoluri cu ajutorul cărara să intri în lumi parolele sau să călătorești în timp, sau să călătorești între planete (co-n *Stargate*). Și cu ajutorul portalurilor asteo să te duci în lumi fantasy co *Ultima IX* sau *Dawn*, *Horizons* etc.

Să poți să inventezi ce arme vrei și cum vrei. Adică să le spui lo oamenii tăi de știință cum vrei să le facă. Să poți să le spui cum să arate tancurile și ce arme să folosească. Să ai spioni și să-i infiltrezi în bozele inamicilor și ei să le fure tehnologia. Să ai de făcut și misiuni speciale co-n *Rainbow Six*.

Extraterestrii să fie unii superiori tehnologic ca un fel de Protos și oții biologic co Zergii. Aia biologi să io animole și să facă mutații genetice pe care să le trimită în luptă.

Și dacă s-ar face un joc ca asta să aibă o grafică bună de tot, co-n *Halo*.

Adică mie așa mi-ar plăcea un joc ADEVĂRAT.

M-am mai gândit la o altă idee. Cine nu o auzit de foimooos corte Robinson Crusoe în core respectivul personaj este un noufragiat. Eu până acum nu om mai vözut un joc în care să fii un noufragiat. Deși în *Halo* ești noufragiat pe planeta Halo, în Robinson Crusoe ești noufragiat doar pe o insulă, ce este mai ușor de făcut.

Toată acțiunea să se petreacă pe insulă, unde să supraviețuiești din tot ce găsești. Să poți să îți construiești casă, dar nu co-n *Sims*. De exemplu co să construiești o casă să ai nevoie de lemne. Și co să o construiești ai nevoie și de ciocane și alte ustensile. Și ciocanele, cuiele și tot ce



ai nevoie să le găsești pe vaporul naufragiat, care să dispară după ceva timp. Timpul să treacă tot ca-n BZ III. 1 oră = 12 ore joc (customizabil). Dar să nu fie nevoie să trăiești ca-n carte, să poți să trăiești și-n copaci dacă vrei, sau în grole dacă găsești. Sau sub pământ să-ți faci bordei, pentru a te asigura că nu te atacă animalele sălbatice. După ce îți faci casă (dacă vrei) să poți să te duci la vânătoare cu armele care le găsești pe vapor și cu câinele tău (care să moară și el mai încolo când îl găsești pe Vineri), dar să fii mai zgârcit, pentru că nu ai muniție infinită. Etc etc.

*Ideea unui joc care să cuprindă toate genurile este pe atât de veche pe cât este de nerealizabilă. De ce? Pentru că ar cere un volum de muncă imens și, într-un final, niște cerințe de sistem imposibile. Așa că mai bine împărțim jocurile pe genuri și jucăm câte a bucătică din fiecare. Probabil că se va ajunge în viitor și la un astfel de joc, dar mă tem că atunci nu va fi o veste de bun augur pentru noi și viețile noastre sociale.*

*În rest... amuzantă ideea cu Robinson.*

Ne-au mai scris: Gheorghijă Adrian din Brăila, Zander Ovidiu-Andrei din București, Andrei Vlad din Pitești, Dani din Arad, Alexandru Gheorghe din Mehedini, Rada Adrian din Tulcea, Gociu Ștefan din Buzău, Vasile Adrian Iulcan din București, Baraonici Silviu din Prahova, Rotaru Florin din Constanța, Dinu Cristian Mihai din București, Isofache Valentin din Prahova, Dumitrașcu Ștefan din București, Popa Sergiu din Ploiești, Horghidan Ovidiu din Iași, Cosmin Ciobanu din Bacău, Ojog Ștefan din Vaslui, Roșu Eugenia din Iași, Bogdan Căjocariu din Voineasa, Georgescu Șerban Ionuț din Constanța, Marius aka

Mike din București, Drăghici Bogdan din București, Silviu din Arad, Diaconu Cristian din București, Blidariu Iuliana Andreea din Caraș-Severin, Nicolae Papa din București, Tacai Mihai din Prahova, Edmund Duke din București, Chitic Ciprian, Ametist din Suceava, Ghinda Mircea, Lucian Mogașanu, Sorin Mareș, Alexandru Dinca, Nasalean Horea, George Iamandi, Gabi Holcov, Alexandru Patlag, Andrei Matacaru, Florin Posteuca, Andrei Wolfman, Radu Nistor, Dan Ursu, Toma Alexandru, Constantinescu Alex, Vlad Dobre, Gabi aka SettlerS, Ștefan Nicu, Mihai Drăgoi, Savelie Alin Cristian, Liviu Leuce.



#### INSERENȚI DIN ACEST NUMĂR:

Flemingo Computers	C4
Mandisit	59
Viduction	49
Softwin	43
RDS	25
Tornado	73
Verbatim	73

## LEVEL

Str. N.D. Cămin Nr.12

2200 Brașov

Tel: 068-415158,

073-870811

073-7542-3

Fax: 068-415172

E-mail: level@level.ro

ISSN: 1592-1324

#### General Manager:

Ion Bădescu

(ion\_b@aduna.ro)

#### Redactor șef:

Mihail Stăvina (Mike)

(mike@level.ro)

#### Secretar de redacție:

Gabriela Muntean

(gabriel@jamban.ro)

#### Redactor șef adjunt:

Mihail Sfrjan (Mitza)

(mitza@level.ro)

#### Redactori:

Claudiu Levenc (Claud)

(claudiu@level.ro)

Marius Ghinea

(marius@level.ro)

Sebastian Caciuf (Seba)

(seba@level.ro)

Sebastian Fularas (L.ck)

(lck@level.ro)

#### Redactor hardware:

Corin Ciuiteluc

(corin@level.ro)

#### Marketing:

Leone Mirincan

(leone@comunic.ro)

Cristi Iulia Sprizan

(cristi@comunic.ro)

#### Grafică și DTP:

Adrian Armășelu

(adrian\_armaselu@level.ro)

#### Publitate:

Zsolt Ludola

(zsolt@rockstar.ro)

Csilla Săndor

(csilla@rockstar.ro)

Cristian Pop (Dr. Pepper)

(cristian@pepper.ro)

#### Online:

Mihail Bădescu

(mihail@aduna.ro)

Livia Bădescu

(livia@aduna.ro)

#### Contribuitori:

Maria Pașcu

Eva Szasoka

Adrian Ciuitru

(adrian@comunic.ro)

#### Distribuție:

Ioana Bădescu

(ioana\_b@aduna.ro)

Sotu Ioan Claudiu

(sotu@aduna.ro)

Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 1, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne

la tel: 068-415158

și fax: 068-418728

Prețurile filmelor:

Anul REPRO (LT), Ungaria.

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

**LEVEL** este membru fondator al

Forumului Român de Audit al Timpului

(BR/IT).

Costul de luni până vineri (într-o zi)

13,00 și 15,00.



# ects\*

## ECTS 2001

Ce a fost, ce s-a întâmplat,  
ce am văzut acolo...

Europe's premier interactive entertainment expo



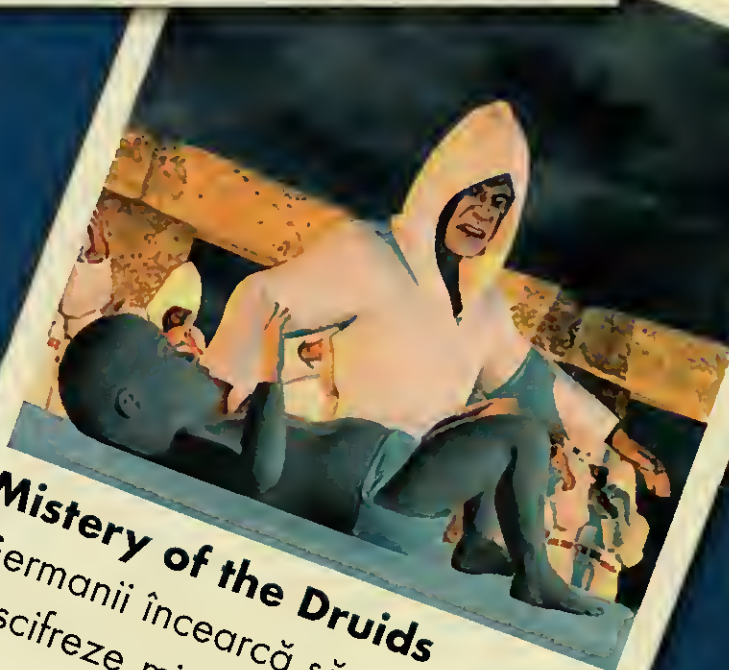
### Summoner

Creaturile magice își cer drepturile



### Empire Earth

Reportaj din beta-ul unui joc  
foarte așteptat



### Mystery of the Druids

Germanii încearcă să  
descifreze misterele celților



Un **nou** logo:

**CHIP Computer & Communications**



un **nou** layout

**mai multe** pagini  
dedicate Internetului

**mai multe** pagini de  
practică

**mai multe** pagini  
dedicate comunicațiilor

**Am păstrat** doar competența, profesionalismul  
și obiectivitatea.

**Și CD-ul. Și testele hardware și software. Și topurile de monitoare, plăci de bază,  
unități DVD, CD-RW și CD-ROM. Și actualitățile. Și interviurile. Și și și ...**

# jaz Piper

*Pătrunde în universul muzicii!*



**MP3 player, tuner radio,  
reportofon,  
agendă telefonică  
și cameră foto digitală!**

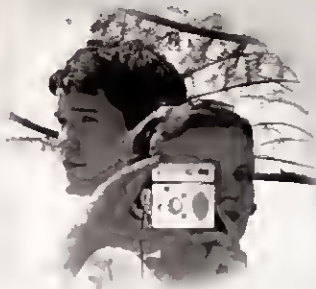
- memorie internă 64MB, SmartMedia Card
- Interfață: paralelă
- autonomie: 9 ore

**Radio portabil:**  
• 15 stații presetate

**Reportofon:**  
• 4 ore de înregistrare de voce

**Agendă telefonică:**  
• 500 de numere în agenda telefonică

**Cameră foto digitală:**  
• port de date  
• rezoluție 640x480



**jaz Piper**  
DIGITAL AUDIO MP3 CD PLAYER



**MCD650A**

**Formate CD**  
Audio CD, MP3 CD, CD-R și CD-RW  
**MP3 bit Rate**  
8 - 224 kbps  
**Autonomie**  
4/5 ore  
**Programare melodii**  
**Raport semnal zgomot (line)**  
>82dB  
**Alimentare:**  
4.5V/600mA sau 2x 1.5V AA  
**Dimensiuni:**  
145x130x28 / 230g

**jaz Piper**



**MVR 64P**

**Capacitatea memoriei 64MB**  
**Slot memorie**  
SmartMedia Card  
**Înregistrare voce (ADPCM)**  
4 ore continuu  
**Telephone book**  
500 de numere  
**Display LCD**  
numele melodiei, artist, timp melodie, status acumulator, mod și funcții  
**Raport semnal zgomot 90dB**  
**Dimensiuni**  
66x90x18mm / 85g

**jaz Piper**



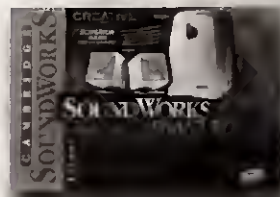
**Cameră digitală**

Cameră foto digitală cuplabilă la playerul portabil MP3, MVR 64P. Aduce în primărie posibilitatea obținerii de instantanee cu persoana căreia i se ia un interviu.  
**Rezoluție** - 640 x 480  
**Memorie** - 64MB (folosește memoria player-ului MP3)

**CREATIVE**

WWW.SOUNDCLASTER.COM

**SoundWorks CSW310**



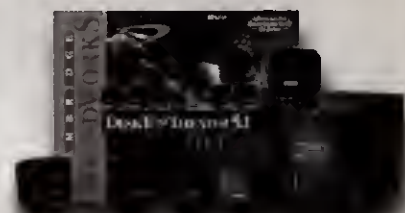
**Putere (RMS):**  
21W (12W + 2 x 4,5W)  
**Răspuns în frecvență:** 38Hz-20KHz  
**Facilități:** amplificator, reglaje volum și bass  
**Boxe:** 2 sateliți + 1 subwoofer

**SoundWorks Digital**



**Putere (RMS):** 40W (24W + 2 x 8W)  
**Răspuns în frecvență:** 30Hz-20KHz  
**Facilități:** amplificator, reglaje volum și bass, conexiune S/PDIF, conexiune analogică subwoofer din lemn.  
**Boxe:** 2 sateliți + 1 subwoofer

**DeskTop Theatre 5.1 DTT 2200**



**Putere (RMS):** 42W (17W + 5 x 5W);  
**Răspuns în frecvență:**  
sateliți: 40Hz-20KHz;  
subwoofer: 22Hz-150Hz;  
centru: 150Hz-20KHz;  
**Facilități:** amplificator, reglaje volum, frecvențe joase și balance  
**Boxe:** 4 sateliți + boxă centrală + subwoofer.

**PlayWorks DTT3500 Digital**



**Putere (RMS):** 79W (4x7W+21W+30W);  
**Răspuns în frecvență:** 20Hz-20kHz  
**Facilități:** decodor DOLBY Digital, amplificator, telecomandă, conexiuni SPDIF-IN optică și coaxială, Digital DIN, analogice  
**Boxe:** 4 sateliți + subwoofer + boxă centrală.

**FLAMINGO**  
COMPUTERS  
www.flamingo.ro

București, B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01-31 00 422, uniri@flamingo.ro, Șt. Burebantu 14-16, Tel 01-232 68 00, aviatier@flamingo.ro, Cal. Dorobanților 132, Tel 01-231 04 31, dorobanti@flamingo.ro, Cal. Vitan 55-59, București Mall, etajul 1, Tel 01-327 56 26, mall@flamingo.ro, Șos. Ștefan cel Mare 240, Tel 01-211 10 05, obcor@flamingo.ro, Șos. Panduri 29-31, Tel 01-411 65 00, panduri@flamingo.ro, B-dul Știrbei Vodă 154, Tel 01-312 92 71, stirbei@flamingo.ro, B-dul N. Titulescu 121, Tel 222 90 41, titulescu@flamingo.ro, Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659 74 55, victoriei@flamingo.ro, World Trade Center, B-dul Expozitiei 2, parter, Tel 01-224 26 04, wtc@flamingo.ro, P-ța C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel 01-310 08 23, rosetti@flamingo.ro, Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-460 002, cluj@flamingo.ro, Craiova, Cal. București 21C, Tel 051-417 426, craiova@flamingo.ro, Deva, B-dul Decembrie 1989, Bloc E, parter, Tel 054-233 041, deva@flamingo.ro, Giurgiu, Cal. București nr. 134, bl. 11-25, Tel 046-230 063, giurgiu@flamingo.ro, Iași, Iulius Center, B-dul T. Vladimirescu nr. 2, Tel 032-278 090, iasi@flamingo.ro, Oradea, P-ța 1 Decembrie Tel 059-470 134, oradea@flamingo.ro, Sibiu (P-ța 1 Decembrie) Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230 058, sibiu@flamingo.ro, Timișoara, C. Bradiceanu 1, Tel 056-292 755, Str. L. Blaga nr. 7, Tel 056/431 182, timisoara@flamingo.ro, Râmnicu Vâlcea, Cal. Iul. Traian 123, Tel 050-737 866, valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET, Str. 9 Mai, nr. 31, Tel 034/770 892, office@cybernet.ro, Bala Mare, CONSECO, Bdul Traian, nr. 31, P-ța Gării, Tel 062/223 460, office@conseco.ro, Brașov, 2 NET Computer, B-dul Griviței nr. 65, Tel 068/427 500, office@2net.ro, Cluj, SIMETRIX, B-dul Enilor nr. 43, ap. 5, Tel 054/430 234, office@simetrix.ro, Constanța, TORENT Computers, B-dul Tomis, nr. 238, B-ld 17, parter, Tel 041/631 820, office@torrent.ro, Galați, STILLCO, Str. Albeștilor, nr. 1, Bl. M. Ap. 47, Tel 036/465 162, office@stilleco.ro, Ploiești, CSC Open Systems, B-dul Traian, Bl. A5, parter, Tel 033/218 945, office@csco.ro, Ploiești, PLATIN Systems, Str. Gh. Doja nr. 23, Bl. 34D2, Sc. A, Ap. 1, Tel 044/119 141, platin@xnet.ro, Suceava, ASSIST, Str. Tipografiei, nr. 1, Tel 054/521 100, assist@assist.ro, Tg. Mureș, REDATRINIC SERV, Str. Liviu Rebreanu nr. 11, Tel 065/162 410, office@redatronic.ro, Timișoara, SARATOGA, Str. Ghe. Lazăr, nr. 18-20, Tel 056/199 780, sales@saratoga.ro